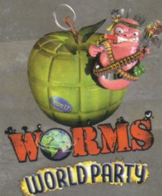
PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • X Box • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O I... KONZOLE



HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

PlayStation 2 Extermination

PlayStation 2 ATV Offroad Fury

PlayStation Digimon World 2

PlayStation Lego Island 2

Nintendo 64 Mario Party 2

PC CD-ROM Desperados: Wanted Dead Or Alive

PC CD-ROM Tropico

Dreamcast IllBlead

Dreamcast Skies Of Arcadia

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

broj 14 • godina II
cena: 110 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN
ISSN 1450-8400



Trikovi • Pomagajte drugovi • FRP: Vampire -The Masquerade • Vesti
Rešenje igre: Parasite Eve 2 (I deo)• Brate, u kom si fazonu? • Poster
Na vidiku igre za Game Cube i X Box • Dodaci • Nagradna ukrštenica

Dreamcast™

samo 370,-



O čemu ste samo sanjali?



Video memorijska kartica

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



Dodatni kontroler



Shock 2 Racing Wheel



Pump Action pištolj

Vaši snovi već postaju java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telelefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Samba De Amigo kontroleri (zvečke)



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**



bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Broj 14 • Godina II

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Marketing:
Dejan Wolf

Redakcija:
Ankica Čukić, Mirela Jeković
Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Galeb, Satori Jo, Velimir Simić, Marko Lambeta, Saša Milojković, Predrag Tomašević

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljniji uslove pretplate pogledajte stranu 69

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. JUNA 2001.



reč urednika

Istorija kao da se konstantno ponavlja. Nekoliko desetina decenija posle napada na prestolonaslednika Ferdinanda, ponovo dolazi do sličnog napada na rukovodstvo i suverenitet jedne organizacije. Ovoga puta je u pitanju organizacija mladi Bonus, a žrtva je mladi urednik...

Molimo vas da budete tihi, naš mili vožd se odmara i vida rane grdne, još uvek u neverici i razočarenju, ne verujući da je njegov dragi saradnik pokušao da mu zarije nož pod plećku. Nemojte ga opterećivati, njegov um još treba da se pohvata sam sa sobom, pa mu nemojte uzimati za zlo ako bude bio po malo nekoncizan. U napred - HVALA.

Moram da se malo sastavim... U stvari, to su učinili doktori, meni ostaje samo da zacelim. Uroš... a ne sad, to ide posle. Izvinite dragi posetioci, malo sam još izbrkan u glavi, kažu doktori da se rane neće povući još neko vreme, a hematomi i frakture već lagano zarastaju. A Uroša nema, nema, nema! Jedino što mi je ostalo kao sećanje na njega je još jedna njegova priča "Brate, u kom si fazonu" koju smo morali da izvadimo iz arhive. Nakon napada na redakciju i mene, sve je nekako crno i mračno, sve mi se dani permutuju...

Umesto Uroša, imamo novu saradnicu, mladu i perspektivanu Ankicu, lakog stila (zanosnog izgleda), nezapamćene širokogrudosti i krupnih smeđih očiju.

Dreamcast nije još definitivno propao, ali njegov se kraj već uveliko nazire, pomalja se iza horizonta, kao lepi, veliki, šareni leptirić koji... Kako je lepo biti na šarenoj livadi, obasjan suncem... (pauza praćena češanjem po glavi)... Šta sam ono hteo da kažem...

Aaaa, da, hteo sam da vam kažem kako mi je drago da ste ovde. U stvari, to nije ono što sam hteo da vam kažem. Voleo bih da mogu da se setim, ali me bolovi mnogo zamaraju. DA! Idem u Ameriku, zemlju daleku. Pošto su mi doktori savetovali oporavak u toplim i sunčanim krajevima, odlučio sam da se uputim u Los Anđeles i to prvim prvozom. Verovatno ću skoknuti i na E3 sajam, a moguće i do Vegasa, kad smo već tu i Diznilend je opcija za razmatranje...

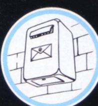
Bilo kako bilo, vi pišite i javljajte nam kako vam se sviđamo, a mi ćemo biti iz časa u čas bolji i voljeniji.

Hvala vam...

D Wolf



sadržaj



mi i vi na ti

Tenkista

✉ Zdravo draga redakcijo,

naj us......, ovaj, najboljeg časopisa u Beogradskom konte..... mmislim u Beogradu i/ili možda malo šire. Šalu na stranu najbolji ste itd. A sada pre nego što počnem da plašim bageriste poruka za Uroša: pozdravite te bele čikice i kažite da su bele kočije (interventna patrola) spremne. Dok sam čiste svesti (zmajovi doktore zmajovi) i zdrava razuma (hahaha, hihi, huhu) uvek ću tvrditi da je New Groove mnogo bolji od Driver-a 2. Po čemu je magarac koji đipa po polju lošiji od 'igre meseca' u kojoj si u koži pandura koji hoće da bude krimos. The Road to El Dorado i ostale su istih ocena: ogroman krompir. I zato ako vi dođete sa bagerom, otporašima antibager mašinom i sa ferarijem, ja ću sa Abrams tenkom i sa 34 tenka u pratnji i zato nemojte da se kačite sa redakcijom da ne bi došlo do pogibije. Samo vas pratimo (iz satelita).

Luka D. Beograd

bonus Puno hvala na toplim i srdačnim rečima podrške. I mi pratimo vas, što na ulici, što na poslu i školi. Smatramo da ne bi bilo lepo da se "prepucavate" oko ukusa. I trebalo bi da ova priča polako zamre jer o ukusima ne vredi raspravljati, a i trebalo bi otaviti prostora za neka "pametnija pisma".

ALIEN NATION

✉ Greetings, earthlings!

Javlja vam se Neša zvani ALIEN. Kod nas na Melmaku ste No.1, iako imate svojih mana (i HP-a). Naime mi smo tu da vam pomognemo (inače ćemo presušiti sve energetske izvore na Zemlji igrajući se), a mogli bi i vi da pomognete nama (pošaljite nam besplatan primerak časopisa, pleaseeeee!). Inače slao sam vam 4 likovna (visoko umetnička) rada koja ste odbili (ne krivim vas, imam tri iz likovnog), a sada ćete videti kako kritikujem koristeći nepresušno pero (oštrije od mača ojačanog thunder elementima).

1. obuzdajte onog Uroša taj će vam i atomku baciti (do kraja ove godine).
2. reklamirajte RPG žanr, treba i kod nas da postane popularan.
3. uvedite rubriku gde će svi tekstopisci da se predstavljaju (redom - jedan po jedan! Biće ulja za sve!)
4. vratite rubriku "Poznati igraju" (ako vam je ponestalo poznatih, dovedite mene, mene svi znaju). I konačno
5. dajte mi besplatan časopis!!! Tad ću imati Gil-a za jedan CD više! To bi uglavnom bilo sve, samo bih vas zamolio još nešto: pozdravite Mihaila Tešića, i ja sam F/RPG fanatik kao i on i još 100 puta razmislite o primedbi No.5.

Toliko od mene, ALIEN.

bonus Odmah da ti odgovorimo (redom i logično):
1. Ako nisi primetio, od ovog broja Uroša više nema...
2. Mi ćemo nastojati da ih prikažemo u skladu sa vašim željama, kad god budemo mogli.
3. Hteli smo i razmišljali ozbiljno o tome, hvala na sugestiji.
4. Na žalost, nije imala jaku podršku naroda, a boga mi ni poznati se nešto nisu polomili da dođu (hvala onima koji su bili raspoloženi), pa smo je odstranili.
5. Narafski! Stiže poštom čim se odštampa i dođe u naše ruke.

Mihailo kaže: "Da, smatram da je odlična ideja da se u svakom broju predstavi neko od autora. Evo, ja ću početi prvi. Rođen sam kao vrlo... BOOOOM (bomba Uroša Tomića prim. ur.)"

Original diskovi

✉ Pozdrav Bonusu i čitaocima!

Bez hvaljenja, da se ne uobrazite. Pa da počnem sa pitanjima:
Zašto ne rade PAL diskovi na (NTSC) SONI 2 i obrnuto?
Da li znate gde mogu da uradim čip za SONI 2 da bi mogao da koristim kopije ali da to bude negde u okolini Beograda?
Gde mogu da nađem original diskove u našoj Jugi?
To je sve od mene, molim vas odgovorite mi na sva ova pitanja. Ćao!

Bojan, Smederevo

bonus Pravo da ti kažem, to je opisivano u trećem broju BONUS-a, pa ako ti nije mrsko, pokušaj negde da ga pronađeš. Što se tiče ugradnje čipa, sve jače firme iz Beograda se bave time, pa bi mogao da proveriš kod naših oglašivača. Isto važi i za original igre, malo uposli prste i naćićeš sve šta ti treba. Originalne igre nisu baš uobičajena pojava na našim prostorima, ali ko zna, možda ti se posreći da nađeš nešto (i oprostiš se od 100-ak i više maraka).

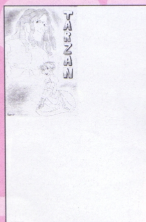
TRAKTOR STRIKES AGAIN

✉ Ćao Bonusovci!

Svi kažu da ste najbolji, ali ja neću (da vas ne ureknem). Verovatno će vam stići još jedno moje pismo uporedo sa ovim, bilo je namenjeno za broj 11. Nego da pređem na stvar. U prošlom broju sam video pismo izvesnog MR.M.M.J. (ma šta god to značilo) koji misli da vam je potreban drveni advokat. Kao prvo on ne zna ni da čita ja se zovem Mihajlo, a ne Mihailo. Nisam ja nikakva napast nego vaš 'drveni advokat' nema smisla za humor. Od sada i on ima nadimak "Mile namćor". Kad sam pročitao pismo 'Mileta namćora', nisam se us... u gaće nego sam se pocepao od smeha. 'Ajde to što je neoriginalan i vulgaran nego još očekuje da one "bezvezarije" nagrade nagradom za pismo godine (ha,ha,ha). Što se mene tiče ja glasam za pismo "Mama" iz broja 2. Drago mi je da se neko slaže sa mnom po pitanju ocenjivanja, kao na primer Aca. Možda će vam to stići u drugom pismu ali još jednom vas pitam zašto ni jednom nisam dobio časopis Bonus a dva puta mi je objavljeno pismo u časopisu!? Nego da kažem nešto i "čika Dizniju". Nisam ja pisao da Satori malo (više) 'poklanja ocene' zbog sebe nego zbog našeg i vašeg časopisa, Bonusa. Drugo, New Groove je bolji od Driver-a 2 samo za Satorija, Mileta namćora i ostale predškolce. A da je Driver 2 neigriv ne bi bio igra godine. Drago mi je što sam izazvao toliku buru u časopisu, i molim te Mileta, nemoj da plačeš što sam napisao nešto 'protiv' tebe i tvog druga Satorija. Miki Maus mi je preneo pozdrave za vas dvojicu.

Pozdrav od Mihajla Vukićevića (traktoriste)

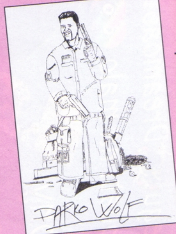
bonus Ja stvarno ne znam kakvu sugestiju da vam dam. Hvala vam svima, neuporedivo. Meni je najmilije kada se diže prašina oko BONUS-a, i što se tiče autora i što se tiče čitalaca. Elem, jedino mi se ne



Arva Robert - Feketic



Boki Komadanovic, Bar



Jankovic Vojislav, Beograd

sviđa da se vi svađate, ali to rivalstvo je ono što me podseća na bezbrižne dane moje mladosti, kada sam i ja bio "dječarac". Hvala vam svima, najtoplije...

CRV SIMNJE

✉ **Ćao, ovde Jelena!**

Imam jedno pitanjce za vas samo ne znam koliko će vam se svideti. Živo me zanima da li vaši nadimci Uroš Tomić, Satori Jo, Igor Simić i ostali koji su zaduženi za opise igara imaju svoje konzole na kojima sve te igrice prelaze. Ako ih imaju, ko je sve to finansirao? 'Bonus'? Odakle vam rešenja za rubriku "evo rešenja"? Da li to Sima i Paja provedu mesec dana uz neku igricu zapisujući gde su sve bili, šta su našli i koja su sve vrata otključali ili i VI te opise prepisujete iz nekih stranih časopisa ili nešto slično? Ko je provalio sve te šifre za igrice u rubrici 'trikovi' (odnosi se na stisni x, dvaput levo, skoči desno i ti fazoni)? Garant imate nekog inostranog saradnika koji vas redovno snabdeva "trikovima" (ubedite me u suprotno). Slušajte, možda pitanja jesu malo provokativna i možda je malo ružno od mene što sam sve ovo pitala, ali čik da vas vidim da mi odgovorite. Ako odgovori budu onakvi kakvi ja mislim da će biti, onda odmah dolazim da se zaposlim kod vas. Ali ako se odgovor bude izveo zaključak da ste prepisivači, lažnjaci, kvarnjaci i da je sve u svemu falsifikat (bez uvrede), odmah uzimam svih trinaest brojeva "Bonus"-a koje sam kupila (1.146 dinara) i bacam u šporet. Nemojte da me razočarate,

Vaš najverniji ženski čitalac
iz Kruševca - Jelena

BONUS Evo, da te ne razočaramo odgovorićemo ti na ova prilično niska i provokativna pitanja, ničim izazvana. Ali prvo da mi pitamo tebe, da ti nisi neki strani plaćenik poslat da upropastiš naše čedo i da u našim čitaocima izazoveš sumnju u inače bezgrešnu redakciju?

1. Naši saradnici naravno imaju svoje konzole, jer sa nama sarađuju ljudi koji nisu "od juče" i koji su se igrali i pre nego što je nastao BONUS. A ko ih je finansirao, moraće svako od njih da ti kaže. Oni nisu "nadimci" nego živi ljudi i saradnici koji postoje (vidi slike sa proslave). Bonus nije finansirao ništa osim redakcijskih konzola (PSX, DC, PS2, N64 ...)
2. Sima i Paja trenutno nisu tu, spremaju novo rešenje pa ću ti odgovoriti u njihovo ime. Oni u dogovoru sa nama, a po zahtevima iz anketa prelaze igre i sve to lepo zapisuju, a posle se mi u Bonusu igramo da bi pripremili slike i proverili da li je rešenje ispravno. Mi ne prepisujemo ništa iz stranih časopisa, naprotiv, neke vesti i igre smo objavili PRE ili ISTOVREMENO sa nekim stranim časopisima (provereno i dokazano više puta).
3. Šifre za igrice nam ponekad šalju čitaoci, ili ih skidamo sa sajtova proizvođača igara. Šta misliš, da su igrači napolju mnogo pametniji od naših domaćih pa sami otkrivaju šifre?
4. Otkud ti ideja da nam treba radnik sa tako negatinim stavom prema poštenom i prilično napornom radu ove male ali odabrane redakcije?
5. Vrati pare onom ko ti je platio da nas pljuješ.

VRATI MI VRATI BUNDU!

✉ **Zdravo!**

Stvarno ne znam što vam je potrebno da objavljujete opise kakav je opis "kengosword of bushido" od Uroša Tomića!? Umesto da bolje i detaljnije opiše samu igru, on piše o " kuvanju samuraja", i to njegovo kuvanje zauzima čak pola opisa igre! Još na kraju spominje podrigivanje, prd...,... stvarno zabrinjavajuće!!!
Drugo, posto sam vam otvorio oči oko Sega neta i njegove dostupnosti u Srbiji, a i Gradimir je tražio moje ime i prezime zbog teksta koji sam vam poslao, baš ste taj tekst mogli i da potpišete mojim imenom (Gradimir je spomenuo da je to moja "intelektualna svojina")!!!!
Treće, oko povezivanja sege na internet ste lupili par gluposti, a ako vas interesuje kojepitajte!!!

Pozdrav, Boris!

Ankica kaže: Evo, ja ću da ti odgovorim BONUS-oša. Pošto je imao premalo prostora za tako dobru igru, napisao je tekst koji će pobuditi radoznalost čitalaca, te će oni proveriti igru. A i ako zagrebeš ispod površine, videćeš da je to opis, samo treba da budeš inteligentniji i da "čitaš između redova". Ja ipak smatram da je tu u pitanju neka profesionalna ljubomora, pošto vidim da ti je stalo do toga da pišeš za BONUS, ali - šta da ti kažem, neki PIŠU za bonus, a neki ŽELE da pišu za BONUS. Poljubac...

P.S. U svakom slučaju, hvala ti na tekstu i primi izvinjenje zato što nisi spomenut. Ovde je došlo do malog nesporazuma, niko neće prisvojiti tvoje znanje i kao što si mogao da primetiš NIKO se nije potpisao ispod teksta iako je Gradimir iskoristio tvoje informacije da napiše tekst koji je primeren našem časopisu. Ako smo nešto pogrešili - ispravi nas, a mi ćemo objaviti.

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.


Ljubičić Saša, Irig

Spisak dobitnika mesečnih CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

PSX disk:
- Trojanović Stanko, Niš
- Renovčević Marko, Smederevo
- Sekulić Mile, Futog
- Filipović Goran, Beograd
- Dulić Darko, Đurđin
- Janjić Ivan, Beograd
- Ludanji Kristijan, Subotica
- Krasić Boban, Beograd
- Preković Nemanja, Aranđelovac
- Nikitović Zdravko, Beograd



Sega na E3

SEGA

Dosta više o tom Nintendu! Postoje i drugi veliki, dobri i nadasve dragi proizvođači digitalne zabave koji će se na dotičnom sajmu pojaviti i pokušati da nam pruže svoje interpretacije ispunjenja naših snova. A da ni ne spominjem činjenicu da je oko polovine igara koje se pripremaju za E3 predviđeno za PC. Ali, nas ipak prvenstveno zanimaju konzole... A šta bi bolje uspelo da privuče pažnju svim zaluđenim "old school" konzolašima nego mogućnost da vide prve rezultate iz Sege nakon što je ta kompanija preorijentisala svoju proizvodnju isključivo na igre. Naravno da i Sega iščekuje podršku vernih mušterija, a boga mi očekuje da privuče i nove - kompanija je za E3 defintivno najavila pojavljivanje svojih doskora potpuno ekskluzivnih (tipa: "nemoj slučajno da je jedan piksel u tvojoj igri zaličio na nekog od naših ™likova") igara za druge platforme - i to preko dvadeset naslova za SVE druge platforme. Naravno, biće tu i novih igara za Dreamcast - najzanimljivije među njima su Sonic Adventure 2 i Crazy Taxi 2. (MT)

A Sony na E3?

Malo morgen ili klajne sutra što bi rekli u narodu. Da, dobro ste čuli - veliki Sony se neće UOPŠTE pojaviti na E3 sajmu, pošto smatra da je dovoljno veliki da može da napravi SVOJU izložbu na kojoj će, po mišljenju čelnika kompanije, moći odgovarajuće (s adekvatnom ljubavlju, pažnjom i količinom prostora, šmrc) da novinarima i potrošačima prikaže najnovija dostignuća kompanije SCEE na polju interaktivne zabave. Detalji u vezi s ovim "samo Sony sajmom" će uskoro biti poznati (čim se završi E3, hehe) - za sada se zna samo da se sajam planira za kraj godine. Ko je rekao X-box? Inače, zvaničnici Sonyja tvrde da je ova odluka posledica shvatanja da će samostalna izložba pružiti više posetiocima - a biće otvorena i za potrošače, za razliku od E3. (MT)

Šta nam Nintendo sprema?

Evo malo glasina i špekulacija po pitanju onoga što je Nintendo spremio za E3, sajam koji će, kako izgleda, biti ključan za dalju sudbinu njihove nove konzole. Prema vestima koje stižu od raznih Nintendovih poklonika na Internetu, kompanija je za japansku premijeru Gamecube-a pripremila samo osam igara, kao i uvek, više od pola njih (pet kom.) su plodovi truda samog Nintenda, dok su ostale četiri stigle iz Capcoma (dve) i iz Namcoa i Konamija (po jedna). Iako ovaj broj nije bitno manji od broja igara koje su Sega i Sony pripremili za premijeru svojih konzola, on nas začuđuje zbog toga što to znači da će za taj toliko presudni E3 (koji je verovatno već prošao dok vi ovo budete čitali) biti spremno manje od 8 naslova. Da li je to zaista dovoljno da se donese objektivan zaključak o potencijalima jedne konzole u koju je toliko truda i novca uloženo? (MT)

Prestaje zabava na Dreamcastu



Posle tužnih, pretužnih vesti s početka ove godine o propadanju Dreamcasta i početku kraja jedne ere, svi smo bili svesni da, bez obzira na kvalitet te konzole i igara koje se za nju pojavljuju, definitivan kraj te ere mora nastupiti po ubrzanom postupku. A sada znamo i kada će se to tačno dogoditi - i moram vam priznati, iako trenutak nije toliko blizu, bilo je lepše nadati se da će se još dugo vremena naći neko ko će biti spreman da pravi igre za ovu divnu konzolu. No, kraj dolazi u martu 2002, kako nam javljaju direktno iz Sege. Sega of Japan je najavila da će do marta iduće godine izbaciti još 65 igara, a onda zauvek reći zbogom Dreamcastu. I da znate, od tih 65 igara verovatno će dobar deo biti samo za japansko tržište. Iako 65 igara nije malo - to je ipak samo još nešto manje od godine dana Dreamcast-uživanja. Uživajte dok možete... (MT)

Gamecube odložen: zvanična verzija



Iz Nintenda u poslednje vreme stižu (pomalo) uznemirujuće vesti. Evo najbitnije od njih (o ostalima nešto kasnije): japanska premijera Nintendove konzole sledeće generacije će ipak biti tek 14. septembra i ovaj put nije u pitanju glasina, ni novinska (dez)informacija, već vest koja je stigla direktno iz glavnog štaba kompanije Nintendo. Naravno, odlaganje premijere u Japanu uslovilo je i odlaganje pojavljivanja ove konzole na drugim frontovima. GameCube ćete u severnoameričkim prodavnicama sada moći da nađete tek u novembru što tehnički i nije odlaganje, s obzirom da je ovo prvi zvanični datum koji je po tom pitanju stigao iz Nintenda. (Premijera na severnoameričkom tržištu je do sada bila samo predmet spekulacija, mada se ipak očekivala pre novembra. Izgleda da Nintendo smatra da može da se direktno suoči sa Microsoftom, čiji je X-box najavljen za decembar.

Predsednik kompanije Nintendo, Hiroshi Yamauchi, izjavio je da je razlog za dvomesečno odlaganje želja da se predupredi nestašica poput one koju je Sony iskusio na svojoj koži prilikom premijere PlayStationa 2. Prvo prikazivanje konzole Gamecube široj javnosti očekuje se na ovomesečnom E3 sajmu, i biće veoma bitno za njenu budućnost... (MT)

vesti



Enix, Squre i Namco, to su srca tri

...ljubili se, grlili, sve do pola tri. U stvari, više do pet... posto. O čemu se radi? (Da, zaista? - Prim. Ur.) Pa, osnivači i vlasnici ove tri kompanije rešili su da stupe u neku vrstu ograničenog poslovnog partnerstva, tako što će međusobno uložiti u svoje kompanije (u stvari, niko neće uložiti u svoju kompaniju, već će svaka do njih tri uložiti novac u one druge dve - uh, što je komplikovan taj uzbudljivi svet visokog biznisa). Kako izveštava japanski poslovni časopis Nihon Keizai Shimbun, međusobna ulaganja biće (za sada... ko zna šta budućnost donosi) ograničena na 5% ukupnih deonica kompanija. Kao prvi korak, svaka kompanija je već otkupila po 1% od druge dve.
Što se tiče mogućnosti neke konkretne saradnje koje se ovakvim potezom otvaraju... šta da vam kažem - nebo je granica! U pitanju su tri vodeće kompanije u Japanu kada su igre za konzole u pitanju. Ipak, i dalje se ne zna da li je ovo bio samo plod neke opklade između trojice vlasnika bez nekog drugog cilja osim da se malo zarade pare i kada im direktni konkurent uspeva u poslu. Ova vest baca novu svetlost na informaciju od prošlog meseca da Namco planira da objavi nastavak Squareovog RPG-a Xenogears, tako da izgleda ipak nije sve samo do novca, (mislim, naravno da jeste, ali ako usput mi dobijemo dobre igrice - ko se žali...) a i predsednik Squarea Hisashi Suzuki je izjavio da bi ove kompanije mogle sarađivati na poslovima koji zahtevaju velika ulaganja, kao što je produciranje filmova urađenih pomoću animacija (heh) ili pravljenje velikih servisa za mrežno igranje (heheh).... (MT)

Još mobilniji PSOne

Kompanija InterAct, koju mnogi smatraju vodećom na tržištu perifernih dodataka za konzole, objavila je da je u prodaju pustila još dva proizvoda koji će zabavu na PSOne konzoli učiniti još zanimljivijom - sada ćete svoj PSOne moći mnogo lakše da pretvorite u prenosivu konzolu, pod uslovom da imate dvestotinjak dolara da na to potrošite.
Prvi od dva proizvoda je Mobile Monitor 2, naslednik Mobile Monitora, prvog LCD ekrana koji se pojavio za PSOne. Ovaj LCD monitorčić dokazuje da PSOne može biti odlična prenosiva konzola - jeste da je primetno veći od GBC i GBA, ali zato ima i neuporedivo bolju grafiku i igrice, a ipak je jedva nešto veći od diskmena (i to sa sve ovim Mobile Monitorom). Ovaj ekran je za inč veći od prethodnog, a ima i dva zvučnika sa strane i džek za sluške. Naravno, tvorci tvrde da je i slika bolja...
Druga novotarija je Mobile Power One, baterija na punjenje s dovoljno moći da goni I PSOne i Mobile Monitor celih dva i po sata odjedared. (Punjenje baterije traje tri i po sata, ali dobro, nećemo da cepidlačimo...) S ova dva dodatka PSOne postaje za 230 USD skuplji (180 za ekran, 50 za bateriju), ali zamislite da svoj PlayStation možete da nosite svuda i da se svuda na njemu igrate... (MT)

Kuda sada, Sego?



Sve ove vesti vezane za Segu su ne toliko tužne koliko su... talasajuće, što pokazuje da je Sega i dalje prilično bitan igrač na svetskom tržištu konzola ili se bar trudi da to bude. Ipak, s toliko razvijenom infrastrukturom i iskusnim te kvalitetnim razvojnim timovima, zaista verujem da će kompanija Sega ovaj put uspeti da zauzme prestižnu poziciju, iako na manjoj teritoriji (samo igre, nihc hardver). Kao što ste već pročitali, Sega planira još 65 naslova za Dreamcast do kraja fiskalne godine. No, kompanija u istom periodu planira da objavi još 53 igre za druge platforme, tj. za Gamecube, PS2 i Xbox - i u tome vide svoju budućnost. Ipak, najviše će se izgleda raditi za Nintendo - Sega je najavila da će njihov čuveni Sonic Team, kao i studio Amusement Vision praviti igre za Gamecube, što nam govori da su dve kompanije ipak ostvarile prisniju saradnju (setite se samo vesti od pre nekoliko meseci o njihovom mogućem udruživanju). Zanimljiva je i najava da bi najunosnija Segina igra, Phantasy Star Online, mogla da bude prebačena i na druge konzole, što bi ovu igru samo dodatno omasovilo i učinilo je popularnijom - bila bi to prva igra koja se može igrati u mreži, a da nisu svi igrači vlasnici iste konzole. Više detalja o Seginim planovima saznaćete kada i mi. (MT)

E3 određuje sudbinu Nintenda



U intervjuu za jednu japansku informativnu emisiju predsednik Nintenda, taj toliko pominjani Hiroshi Yamauchi, jednom svojom izjavom stavio je celu frku oko Gamecube-a u potpuno novu perspektivu (neki bi rekli da je Gamecube sada potpuno izgubio perspektivu). G-din Yamauchi (kojega i inače bije glas da malko previše uzima k srcu poslove i projekte svoje kompanije) je naime otišao toliko daleko da izjavi da: "Ako Nintendo ne naiđe na pozitivne reakcije na E3 sajmu... moguće je da ćemo razmotriti zamrzavanje cele priče oko Gamecube konzole."
Iako su otprilike u to vreme stigle vesti da je Gamecube odložen za 14. septembar, svi su i dalje prilično ubeđeni da stvari s ovom konzolom teku glatko. Uzroci odlaganja se traže u povećanoj ceni proizvodnje čipova kompanije NEC, koji bi trebalo da se nalaze u Gamecube-u. Zbog veće cene, Nintendu sada treba malo više vremena da obezbedi dovoljan broj konzola za premijeru. No, moguće je i da Nintendo sada malo "spušta loptu" i da su trenutno zaustavili finalizaciju projekta Gamecube (tj. sam početak masovne proizvodnje) dok ne vide kakva će biti reakcija potencijalnih kupaca i tvoraca igara. Ipak, znajući Nintendove krajnje profesionalne i visoke standarde prilikom pravljenja i hardvera i igara, male su šanse da će Gamecube toliko razočarati da bude povučen. (MT)



Finale svih Fantazija



Iako biste po naslovu mogli zaključiti da se u ovoj vesti (ponovo) radi o filmu Final Fantasy, ili ne daj bože, o igri Final Fantasy X, s obzirom da se za obe ove stvari priča da zaista opravdavaju naziv FF tj. da ništa fantastičnije trenutno ne postoji u svetu digitalne zabave - vest ipak nije o tome. Ovde se radi o jednoj vesti iz Squarea koja je divna za sve obožavaoce klasičnih igara iz serijala Final Fantasy koji poseduju PlayStation. Naime, Square je najavio da će se u julu na engleskom pojaviti jedan predivan paketić po imenu Final Fantasy Chronicles, CD na kome će se nalaziti reizdanje igara Final Fantasy IV i ChronoTrigger, dva RPG-a koji su značili revoluciju u ovom žanru i bili prekretnica kako za Square, tako i za Super Nintendo, sistem na kome su se prvi put pojavili. Igrama će biti dodate nove uvodne i završne animacije, kao i neki momenti koji će dodatno pojasniti priču i najzanimljivije detalje iz igre (ovo drugo se odnosi na ChronoTrigger). Da vas samo bolje upoznam s legendama - Chrono Trigger je bio rezultat saradnje Hironobua Sakaguchija (producenta FF serijala), Yujija Horiija (tvorca Dragon Questa, igre koja je postavila standarde za konzolarne RPG-ove, a čiji je sedmi deo bio najprodavaniji RPG u Japanu početkom ove godine) i Akire Toriyame (tvorca igre Dragon Ball Z). Chrono Trigger mnogi i dalje smatraju najboljim konzolarnim RPG-om svih vremena. Što se Final Fantasyja IV tiče, to je prvi FF koji je imao borbeni sistem kakav se održao i do danas... Zar vam treba još nešto? ▮ (MT)

Konami na E3

Kraljevi iz Konamija su objavili čime su sve rešili da nas obraduju u dogledno vreme - tačnije, objavili su spisak naslova koje će predstaviti na E3 sajmu (DARKOOO! MRZIMO TE! TI SI SADA (dok ja ovo pišem) U SUNČANOJ KALIFORNIJI i baškariš se ispred LA Conventions centra... i ti ćeš VIDETI SVOJIM OČIMA sve ove lepote o kojima mi možemo samo da čitamo... PROKLET BIO!) Dakle, stvari koje će naš dragi urednik moći da vidi na Konamijevom štandu su: Silent Scope 2: Dark Silhouette, Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2 i Ephemeral Fantasia - sve to za PS2. Zatim su tu Frogger: The Great Quest (JUHUU! Novi Frogger!), Castelvania: Circle of the Moon, Konami Crazy Racers i gomila Jurrasic Park igara za GBA - a biće predstavljen i prvi Konamijev naslov za Xbox - igra Air Force Delta Storm. Kukuuu, Konami... ▮ (MT)

Stiže novi Pokemon

Iako bi ovakav tekst po sadržini trebalo da ide u najave, da je bilo koja druga igra u pitanju ne bi bilo problema. Ipak, kada je u pitanju igra koja se širom sveta tokom poslednjih par godina prodaje u oko 100.000 primeraka nedeljno (tako bar kažu u Nintendu), to već prelazi u kulturološki fenomen, te zaslužuje da ima status posebne vesti. Dakle - istina je, za sve vas lovce na monstrume iz Game Boya, krajem jula stiže nova radost jer tada će svet ugledati - Pokemon Crystal!! (Trube i fanfare umetnuti po volji.)

Pokemon ludilo izgleda ne jenjava - nikad dosta crtaća, majci, igračaka, igrica s kartama s likovima Pikačua i drugara. A fenomen od koga je sve počelo bila je jedna igra za Game Boy, u suštini mešavina RPG-a i Tamagočija... Posle Pokemon Yellow, Red, Blue, Silver, Gold, eto i novog, Crystal Pokemona, koji će vam omogućiti da birate pol lika koji vodite, a imaće i potpuno prerađene scene borbe između Pokemona. Japanci će opet imati posebne privilegije - naime, oni će moći da igraju Pokemon Crystal i preko mobilnih telefona prikačenih na Game Boy Color. Šmrc. Odoh sada da vidim da li je moj Ratata najzad mutirao u Raticatu...▮ (MT)



Poslednja nada za DC?



Pošto smo vas vešću o prestanku proizvodnje igara za Dreamcast toliko razočarali, sabili vas u zemlju i još posle toga veselo igrali oko vašeg groba - red je da vam pružimo malo svetlosti na kraju tunela, zar ne? E, pa ta svetlost je svih duginih boja i zove se - BLEEM!

Da, deco moja, zvanično je i definitivno - od 1. maja se može kupiti program koji je do sada postojao samo u bajkama, u bolesnom umu našeg urednika (tj. na ekskluzivnim pretpremijerama za novinare), program koji je bio Obećana zemlja i spas od sudnjeg dana za vlasnike Dreamcasta.



Bleem! je emulator koji vam omogućava da na Dreamcastu pokrenete igre za PlayStation. Kompanija Bleem tvrdi da program podržava stotine igara (kompletan spisak igara koje rade s Bleemom dobijate prilikom kupovine ovog emulatora). Bleem! vam omogućava da igre za PS igrate na Dreamcastu sa sve prednostima koje donosi naprednija konzola - veća rezolucija, bilinearno filtriranje i umekšavanje tekstura. (Pogledajte slike iz PS igre Ridge Racer 4 koja je puštena na Dreamcastu). Na žalost, još uvek se ne zna kako Bleem! za DC funkcioniše s piratskim diskovima za PlayStation, tj. da li tu postoji neki problem ili ne. Stoga ćete morati još malo da sačekate dok ne budete mogli da ga nabavite i kod nas.▮ (MT)

Seča PS Dvojke

Naravno, ne u smislu da će PS2 biti "odsečen" tj. povučen iz prodaje... Šta je bilo, niko nije to pomislio? A šta ste pomislili? Pa, naravno - da je u pitanju seča CENE najpopularnije konzole na svetu! Ipak, da znate da je u pitanju potez koji zvaničnici Sonyja za sada samo planiraju, ali je pritom očekivan i neizbežan - kad-tad će morati da se dogodi. Pretpostavlja se da će se sniženje cene PS Dvojke dogoditi pre pojavljivanja konkurentskih konzola Xbox i Gamecube, koje se očekuju krajem godine (u Evropi početkom 2002.) Očekivalo se da će Sony na E3 (odnosno na svojoj izložbi koja se događa istovremeno) objaviti da smanjuje cenu PS2 konzole za 50 USD u Severnoj Americi, odnosno za 50 funti u Evropi, ali pošto se sada sniženje očekuje tek na zimu veoma je verovatno da će ono iznositi čak 100 USD, odnosno 100 funti sterlinga! Videćemo da li će se i koliko će se to odraziti na cene PS Dvojke kod nas... ▮ (MT)

Miroslav Đorđević



DC Smart Joy



DC Smart Joy je dodatak za Dreamcast koji omogućava da PlayStation kontroler priključite na vaš DC. Takođe je moguće prikačiti i sve dodatke sa ugrađenom vibracionom funkcijom računajući i popularni Dual Shock koji će na Segi raditi sa vibracijama. Dodatak je kompaktan i estetski primamljiv, a za njegovo korišćenje vam nije potreban nikakav dodatni izvor energije, već se on napaja preko konzole. Kabl između DC Smart Joy-a je dugačak, pa vam to znatno povećava komoditet pri igranju. Jedina loša strana ovog dodatka je nepostojanje slota za VMU (memorijska kartica za Dreamcast), pa zato nećete biti u mogućnosti da sačuvate svoj progres, ukoliko pored ovog nemate i originalni Segin kontroler preko koga biste sačuvali igru. Na kraju moram da istaknem da nipošto ne uključujete ovaj dodatak kada je vaš Dreamcast upaljen, već isključivo kada je on ugašen, jer u suprotnom može doći do trajnog oštećenja vaše konzole. Cena ovog dodatka se kreće oko 2100 dinara..

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

VGA Box DC



Tek sada mi je stvarno žao što se ovi genijalni proizvodi SEGE (Dreamcast) više neće proizvoditi. U početku je Dreamcast bio samo "malo nabudženija" konzola, ali se vremenom pretvara u pravog prijatelja u domu. Pred nama je još jedna "šklopocija" koja će vašem Dreamcastu dati potpuno novu dimenziju, a vašem igranju nikada neće biti kraja - VGA Box. Ova naprava se koristi da biste Dreamcast mogli da igrate i na monitorima za PC. Šta se time dobija? Pa dobija se mnogo veća rezolucija, a samim tim i bolja grafika (za one koji se ne sećaju, Dreamcast-ov grafički procesor je skoro 2 puta bolji od onog na Pentijumu). Osim za priključivanje na PC monitore, ova veoma korisna napravica može se koristiti i za priključivanje Dreamcast-a na TV i vaš Hi-Fi sistem (ovo će biti veoma bitno onima koji vole dobar stereo sound). Uz VGA Box dobijate i sve potrebne kablove i detaljno uputstvo za priključivanje istog sa svim gore navedenim uređajima. Obratite pažnju na način povezivanja, jer bi greška mogla da bude fatalna za neki od vaših uređaja, i uživajte u odličnim performansama vašeg Dreamcast-a.l.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

PS One LCD Monitor



Duže vreme sam nestrpljivo iščekivao pojavljivanje ovog dodatka kod nas, pre svega radoznao da vidim zbog čega to Japanci čekaju u redovima (sem čekanja za PS2 koje je već ušlo u anale svetske istorije). Sada kada je jedna varijanta konačno stigla kod nas, ne mogu baš reći da sam oduševljen.

Reč je o monitoru za PSOne (mini varijanta PlayStation-a, koja postaje sve popularnija iz prostog razloga što se stari "veliki" PlayStation više ne proizvodi). Sve što je potrebno uraditi je da utaknete vašu konzolu u postolje monitora i ispravljač u struju, koji će istovremeno napajati i PSOne i monitor. Na poleđini monitora se nalaze svi ulazi/izlazi koje PSOne ima na zadnjoj strani, tako da nesmetano možete priključiti i sve ostale eksterne uređaje iz široke palete takvih za PlayStation. Sa prednje strane se nalaze dva mala zvučnika, a sa strane je i slot za slušalice. Svi ti propratni elementi zadovoljavaju, dok onim osnovnim: kvalitetom slike, nisam baš preterano zadovoljan. Ekran je ne veći od pakle cigareta i ne poseduje antirefleksiju, što znači da slika neće biti istog kvaliteta nezavisno od ugla posmatranja. Takođe rezolucija je prilično niska, a pikseli prilično veliki, tako da slika nema jasno izraženu oštrinu. Testirao sam ovaj dodatak na PAL kao i na NTSC igrama i mogu reći da i u jednom i u drugom slučaju radi podjednako dobro, odnosno loše. NTSC igre su u punom koloru. Zvuk je prilično dobrog kvaliteta, ali se ne može mnogo jako pojačati (na veliku radost komšija). Sa desne strane se nalaze tasteri za fino štelovanje slike, pa pomeranjem istih možete pronaći za vas najidealnije rešenje.

Cena: pa, prilično visoka, oko 12000 dinara!a.

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.



Evergrace 2

Dok se ovaj tekst čita, do "mrske nam" Amerike putuje još jedan fenomenalan RPG. Moguće je znači da je samo pitanje dana kada će je neko proslediti manje legitimnim kanalima i do naše zemlje. Radnja nastavka (koji je u stvari prethodnik) opisuje mladog Yuteralda (kakvo ime), u danima mladosti i neiskustva, opisuje njegovu potragu za ubicom svojih roditelja i njegovu težnju da postane najbolji mačevalac. Njegovi pratioci su njegov polubrat Ryana i devojka koja se ne seća svoga porekla - Fillna. Ceo razvoj i napredak likova će zavisiti od opreme koju nose, a koja će se realno iscrtavati na njima. Pad framerate-a je umalo uništio prethodnika, ali je to rešeno u ovom delu, grafika je fenomenalna (makar ono što smo videli), a zverinjak "obogaćen". (UT)







Sonic Adventure 2

Jedna od najzapaženijih igara s početka prodaje Dreamcast konzola bio je rimejk legendarne igre o plavom ježiću. Sonic Adventure nije bio samo prosta demonstracija tehničkih mogućnosti novog igračkog sistema, već i vrlo dobar nastavak koji je oživeo duh originalne igre, i to u punom 3D okruženju. Sonic Adventure 2 najavljen je za proslavu Sonicovog desetog rođendana, koja će se dogoditi na jesen tekuće godine. Nova igra biće usavršena verzija s ispravljenim greškama, pre svega u kontrolnom sistemu i kameri, i s vidno boljom grafikom i tečnijom animacijom. Sve u svemu, biće to igra druge generacije koja će pomeriti granice i postaviti nove standarde za buduće naslove. (GJ)



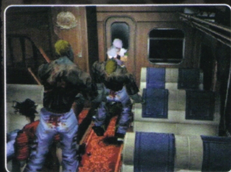


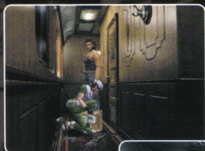
Resident Evil Zero

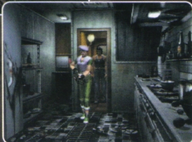
Majka svih horora, kako mnogi nazivaju serijal Resident Evil, krajem godine biće obogaćen još jednim nastavkom. Preciznije rečeno, Resident Evil Zero biće prva epizoda, s obzirom da se radnja dešava pre zbivanja u prvom delu igre. U glavnoj ulozi pojaviće se Rebecca Chambers, koja će rešavati misteriju u vezi s korporacijom Umbrella - eto prilike da konačno saznamo kako su se svi ti zombiji, kučići i drugi mutanti obreli na ulicama Racoon Cityja. U Gamecube verziji igre pojaviće se još jedan lik, prijateljski nastrojen momčić po imenu Billy, koji će Rebeki pomoći da reši misteriju (o ovom liku se još uvek ne zna dovoljno, s obzirom da postoji nedostatak zvaničnih informacija). Još uvek nije poznato da li će oba lika kroz igru ići simultano ili će se njihove epizode smenjivati. U svakom slučaju, biće dovoljno prostora za eksperimentisanje i, eventualno, neka nova idejna rešenja. I drugi elementi igre u mnogome će se razlikovati od dosadašnjih Resident Evil igara, pa će tako i loša rešenja koja su nas nervirala biti potpuno prevaziđena. Po svemu sudeći, Capcom ne samo da će nastaviti Nintendovim stopama, već će nas i obradovati brojnim novinama. Jedva čekamo.. (GJ)











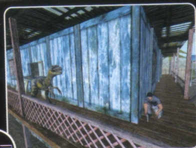
na vidiku



International Karate 2000

Nakon duže pauze, jedna od najpoznatijih borilačkih igara u istoriji elektronske zabave pojaviće se u novom ruhu, i to na Game Boy Color platformi. Osnovna postavka igre biće slična slavnom originalu, s tim da će biti ubačen čitav niz novih opcija. U igri će biti čak 28 likova koji će se lemati na 12 prelepo iscrtanih lokacija. AI će biti bitno unapređen, pa će protivnici biti tvrd orah, naročito na višim nivoima, odnosno većim pojasevima. Glavna nagrada je, naravno, crni pojas - znamenje koje označava vrhunske majstore veštine. Grafika će biti veoma dobra, a programeri obećavaju i do sada najveći izbor animacija visokog kvaliteta, kakav do sada nije viđen na GBC. (GJ)

Jurrasic Park Survivor







Dobri nagoveštaji stižu do nas, a oni nam govore da će igra biti hit. Lokacija na kojoj se odvija radnja igre je treće tajno ostrvo na kome je bio sprovođen projekat kloniranja dinosaurusa. Vi ćete biti u ulozi Davida Vaughn-a, tehničara obezbeđenja koji nastoji da opravda igri naziv. Pošto tajna organizacija pokušava da preotme tehnologiju obrade DNK, pa zarad toga napadaju ostrvo. U jednom momentu oni vrše upad, gde otprilike vi stupate na scenu. Pogled je rešen iz trećeg lica, a igra treba da predstavlja "križanca" Tomb Raider-a i Metal Gear Solid-a, a vi ćete biti u prilici da obiđete mnoštvo lokacija, različitih sredina i ambijenata, boreći se protiv ljudi i zverova, sakupljajući oružja i rešavajući pitanje egzistencije. Na žalost, ni nagoveštaja o datumu izlaska. (UT)

Renegade

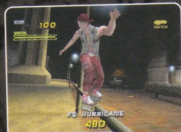
Pri pomenu imena firme Westwood Studios, prvo što većini igrača padne na pamet je strategijski serijal Command & Conquer. Ovoga puta, na opšte iznenađenje, "Vestvudovci" nam obećavaju ludu zabavu uz njihov FPS prvenac po imenu Renegade. Od ove igre se s pravom očekuje mnogo, posebno zbog činjenice da se na čelu projekta nalazi Daniel Cermak, jedan od najcenjenijih veterana igračke industrije koji je potpisao preko sedamdeset igara! U igri ćemo upravljati timom komandosa, u okruženju koje je preuzeto iz Command & Conquer univerzuma. Jednostavno, biće to kao da smo se "spustili" na bojno polje neke od bitaka kojima smo se bavili igrajući legendarnu strategiju. Biće ovo, nema sumnje, igra za pamćenje. (GJ)



Tony Hawk's Pro Skater 3



Pravo da vam kažem i ja sam bio iznenađen kada sam spoznao da će glavna platforma na kojoj će igra izaći biti baš PSX, iako će igra izaći i u verzijama za PS2 i X-Box. Elem, "sredina" je izgleda ključna reč meseca, pošto svi programeri ističu interakciju sa sredinom u kojoj se igra odvija. Kontrole će biti slično rešene, sa alternacijama, a i broj poteza i trikova će biti znatno povećan. Na naprednijim mašinama, biće pridodate i elementarne nepogode, promena vremena i klime, prolaznici na ulici i saobraćaj, nesreće... Od novih likova, za sada je potvrđen samo Bam Margera, nivoi koji će biti zastupljeni su Pariz, Tokio, L.A., Rio i Skater Island. Moguće je kreirati i sopstvenog skejtera, sa sve detaljima, ali se još uvek ne zna kada će se igra pojaviti. (UT)







Tony Hawk's Pro Skater 2





Za nešto manje od tri meseca pojaviće se nastavak do sada najuspešnije simulacije skejtborda, a privilegiju da prvi proigraju Tony Hawk's Pro Skater 2 imaće upravo vlasnici Nintendo 64 konzola. Gotovo sve opcije iz originala naći će se i u nastavku, s tim da će izbor takmičara biti proširen na 12 najvećih imena u svetu skejtbord sporta. Svaki lik u igri biće podložan modifikacijama, tj. uobličavanju izgleda i tehnike koju praktikuju na terenu, a pominje se i opcija za kreiranje sopstvenog takmičara. Broj trikova i kombinacija pokreta biće povećan za 50%, a izvesna poboljšanja pretrpeće i grafička i zvučna podloga. (GJ)





Star Wars Racer Revenge





Lukas Arts je odlučio da se zabavi izdavanjem još jednog Racer-a, samo što ovoga puta neće raditi na samom projektu, već će za dizajn i konstrukciju igre biti zaduženi programeri Rainbow Studios-a. Pregledani materijal nam ukazuje na to da će igra nesumnjivo briljirati tamo gde je "kec" potkazao. Sama radnja se odvija nekoliko godina nakon završetka prvog filma, pa je Anekin Voker stariji, a Šebulba ga juri da mu se osveti za poraz koji je od njega pretrpeo. U trci ćete imati najmanje 16 protivnika, a na njihov AI je obraćena posebna pažnja, što na AI, što na izgled likova i njihovih vozila. Brzine su podignute na impresivnih 6 stotina milja na čas, što je proporcionalno jednako brzinama u samom filmu. Igra će se pojaviti tek 2002. godine. (UT)



Confidential Mission





Konačno i jedna igra za Dreamcast pištolje! Sega (a ko bi drugi) priprema još jednu razradu prastarog Operation Wolfa (ne, naš voljeni urednik nema veze s ovom igrom, prim. aut.). Za razliku od klasičnih akcionih igara, CM će imati izraženiji simulacijski karakter, sa daleko realističnijim okruženjem i borbenim modelom kakav do sada nije viđen. Čitav jedan meni biće ispunjen opcijama za uvežbavanje taktičkih kombinacija, vezanih pokreta, brzog odlučivanja i pravovremene selekcije ciljeva. Kroz seriju veoma zahtevnih trenažnih misija, igrač će se uvežbati tako da spremno dočeka prave okršaje s bandama razuzdanih kriminalaca koji prete svetskom miru. (GJ)





Independence War 2: Edge of Chaos





Infogrames sprema nastavak popularne simulacije svemirskog broda, I-War (Independence War). Radnja nastavka logički se nadovezuje na prvi deo, s tim da je scenario toliko obogaćen da podseća na neki bolji SF roman. Detaljno razrađena priča biće, po svemu sudeći, glavni adut nove igre, s obzirom da drugih suštinskih izmena neće biti. I ovde ćete se naći u kokpitu broda srednje veličine kojim ćete tamaniti horde neprijateljski nastrojenih vanzemaljaca. Posebnu težinu igre daće novi fizički model, za koga autori tvrde da će biti daleko realističniji od prethodnog, s posebnom pažnjom usmerenom na inerciju i druge zakonitosti kretanja u oslovima nulte gravitacije. (GJ)







Spiderman 2: Enter Electro




Evo jednog primera, kako se stiče profit i to zasluženo i šmekerski. Nakon predthodnika koji je bio veoma uspešan i koji je uveo neke nove aspekte u igru, konsultovani su fanovi i kupci, razmotrene su njihove sugestije i ... Koristiće engine koji je krasio prethodnika, samo obogaćen, ulepšan i doteran, sa novim protivnicima i dizajnom nivoa, glavni negativac se promenio, a priča dobila na dubini. Naravno i lista poteza je obogaćena, kao i temeljitiji tutorijali koji će vam pokazati prave sposobnosti čoveka - pauka. Isto tako će biti uvećana i interakcija sa sredinom, a najavljuje se da će pojedini nivoi izgledati zadivljujuće. Ako ste uživali bacajući mreže i skačući sa zida na zid, sačekajte jesen, kada bi ovaj hit trebao da izađe na tržište. (UT)



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2





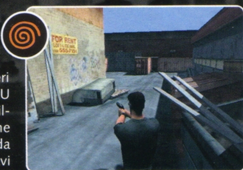
Popularna borilačka arka da studija Midwa uskoro će se pojaviti verziji za Game Bo Advance. Ova konverzij obećava mnogo dobr zabave, s obzirom da će najvećem delu biti pres likana s Dreamcasta PlayStationa 2. Igra će imati tri režima: arkadni, šampiona i survival, u kome ćemo se boriti do poslednjeg daha. Između mečeva svog boksera moći ćete da trenirate i tak mu poboljšate šanse za uspeh (napredak ćete pratiti prek skala sa osnovnim statističkim podacima). GBA verzija će, u odnosu na svoju varijantu za velike konzole, imati nešto manje boraca, ali i jednog karakterističnog - Rumble Mana. (GJ)



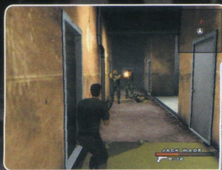




Headhunter



Kalifornija u kasnom 21. veku neće biti ni malo prijatno mesto za život, tvrde dizajneri igre Headhunter. U svetu korupcije, nasilja i vlade koja ne ulaže nikakav trud da takvo stanje popravi formirana je Agencija za borbu protiv kriminala. Poseban ogranak Agencije čini elitna policijska jedinica sa šifrovanim imenom Headhunters, tim beskrupuloznih specijalaca koji hodaju ulicama Los Anđelesa i hapse ili mecima tranžiraju loše momke. Na čelu tima nalazi se Jack Wade, poslednji "desperados" koji treba da potamani pola američke populacije. Segini programeri obećavaju da će igra biti ludo zabavna, pa zašto da im ne verujemo na reč? (GJ)





Growlanser 2



Sa nestrpljenjem se očekuje već pomenuti sajam zbog prave "plejade" (kanonade?) hitova koji treba da se pojave, što na malim, što na velikim, jakim, nenapravljenim konzolama. Jedna od njih je i Growlanser, za koji je zadužen grand-master-of-dizaster Satoshi Urushihara. borbi će biti zastupljene kombinacija real-time kretanj turn-based akcija i bacanja čini. Ovakav interfejs vas ba u situaciju u kojoj morate dobro da se "pokrijete" izme dve faze, kada ste najranjiviji. Ovo će biti prva igra sa s temom razvoja priče i zapleta u skladu sa akcijama i izborima u igri, što samo doprinosi dodatnom uzbuđenju u igri. Glavni lik koristi kosu kao oružje (za travu, a ne onu na glavi), a datum će, nadamo se, biti obnarodovan na expo-u. (UT)






Dragon Warrior VII





Ovijeh dana treba da se održi jedna masnifestacija, koja će nam pružiti gomilu podataka vezanih za mnoštvo dobrih igara koje tek dolaze. Reč je o sajmu E3 koji se održava u Los Anđelesu, gde će biti prikazana i ova fantastična igra. U pitanju je Dragon Quest VII, koja je SAMO u Japanu prodata u preko 4 MILIONA primeraka, a reč je o verziji za Američko tržište koja bi trebalo da se pojavi u "neko skorije vreme". Pošto imperativ nije bačen na make-up art, ne može se baš reći da je sa aspekta grafike igra čudo, ali zato sa svih ostalih strana jeste, jer igra poseduje neverovatno bogate sisteme: igranja, klasa (preko 10), questova, plus mini-igre, plus odgajanje životinja, PLUS grad koji vi naseljavate NPC-ovima koje srećete u igri. Znači - najmanje 100-tinak sati. (UT)



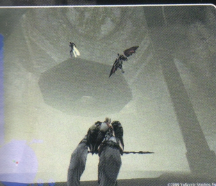
Star Wars: Galactic Battleground



Ni posle fijaska sa Force Commanderom programeri LucasArtsa ne odustaju od zamisli da naprave RTS igru u Star Wars okruženju. Novi pokušaj zvaće se Galactic Battleground i, za razliku od prethodnika, odvijaće se u klasičnom 2D okruženju kreiranom u Age of Empires engineu. Na raspolaganju će nam biti šest rasa, a radnja će pokrivati period sva četiri filma. Što se jedinica tiče, biće ih preko tri stotine, uključujući Džedaj Vitezove, Stormtrupere, X-Wing lovce i doride. Jedinice će biti moguće unaprediti raznovrsnim dodacima koji obezbeđuju veću efikasnost ili otpornost. Bitke će se odvijati kako na kopnu, tako i u vazduhu, a igračima kreativnog duha biće namenjen editor misija. Igra se očekuje krajem godine. (GJ)



Seraphim









Studio Valkyre razvija igru u kojoj ćemo igrati ulogu palog anđela po imenu Seraphim, koji se nakon herojskih borbi na strani bogova suočava sa najvećim izazovom - pobunom sopstvenih anđela koji teže da sukobe s nebeskih vrata presele na Zemlju. Da zlo bude veće, Seraphim će ostati bez svojih moći i biće prinuđen da se bori sa zlom kao običan čovek, lišen mogućnosti da izvodi čuda. No, uz pomoć ljudi on će uspeti da sačuva dovoljno energije za održavanje tela i osnovnih moći, kao što je letenje. U igri će biti tri klana, gde će svaki imati karakteristične prednosti i mane. Anđeli će svojim podanicima vladati pravedno, putem zakona. Buboliko Feyevi živeće s ljudima u miru i dobrom odnosima, ali će, kad ustreba, svoj klan braniti svim raspoloživim sredstvima. Zloće će biti u klanu Demona, koji će ljudima vladati putem straha i terora. Što se misija tiče, bićete suočeni s najrazličitijim neprijateljima, od brojnih armija do suparničkih anđela. Zadaci će takođe biti raznorodni - haraćete ljudskim naseljima, ubijati disidentske vođe, ometati protivničke linije snabdevanja. U režimu za više igrača imaćemo standardne opcije, poput Capture the Flag i King of the Hill, kao i neke specifične. Više o ovoj igri pisaćemo kad se pojavi izdavač. (GJ)

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

Ankica Čukić

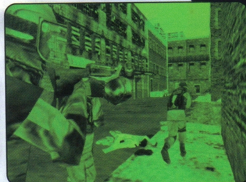


"Pojavi se duga, posle duge kiše
Pojavi se duga, posle duge kiše,
a u meni tuga, nisi moja viiiišeeeee..."

Doduše pojavila se duga, ali kakva je sakata, bolje da i nije dolazila. Da se prvo predstavim, iako sam poznat pod mnogim alijasima i nadimcima, znaju me kao narednika Guttersa (mnogo volim da prosipam utrobe, pa me tako zovu odmilja), a moja profesija je profesionalni Counter Strike-ovac. O, braćo i sestre ratnici, kakav je to posao... Milina! Miris jaja, slanine i baruta u rano jutro, malo plastičnog eksploziva i frag bombi, par asasinacija i eliminacija V.I.P-a sa liste potrošača kiseonika (koju sigurno neko vodi), malo miniranja uveče. A i dinamičan je taj herojski i junački posao, svež vazduh, priroda, upoznaješ interesantne ljude, ajd što ih upoznaješ ti, nego ga mnogo bliže upoznaju meci koje mu sastaviš u utrobu. Nikada ne znaš gde će dan bre da te odnese... Danas si na Kubi, sutra si u Vijetnamu, juče si bio na Fidžiju, jeo polužive Amerikance sa miroljubivim domorocima, sutra Juga, Balkan ili Nemačka, a šta se radi narodu iza leđa? Ma strana propaganda najgore vrste, pa ja i moji momci smo se prelomili od smeha kada smo videli one leptiriće. Gledam, ne verujem šta se dešava, upravo sam vam ispričao jedan dan nas, pravih muškaraca, koji ne znademo ni za strah ni za neuspeh, a njihov dan...?

Looking through the eye of a pig

Metiljavi, usahli, piskutavi glasić slaboumnog jenkija. Budim se ujutru i skidam svoju svilenu spavaćicu, protežem se i odlazim na bide da se zahigijenišem pre posla. Jedem pažljivo izbalansiran doručak pun vitamina, minerala i hranljivih klica, belančevina i ugljenih hidrata, pijem ceđeni sok od narančе, uzimam svoje roza baletanske cipelice i pliješem u pravcu posla. Tamo se ja i MOMCI nalazimo i prvo odlazimo na zajedničko tuširanje, gde ženske pripadnice tima ne smeju, jer je to intimno mesto za nas muškarčine. Tamo se prskamo vodicom i lupkamo se vlažnim peškirićima, a boga mi se i prijateljski šljepkamo po obraščićima (guznim) i razmenjujemo tople, prijateljske poglede...



Eto, to su vam te elitne jedinice, koje se bore protiv nasilja "i sa jedne i sa druge strane Atlantika, gde god da vlada terorizam i anarhija i represalije modernih terorista koji nemaju ni trunke stida, ni grama skrupula, ni Franja Supila..." Bah! Gomila leptirića koji trčkaju okolo i beru cveće, na livadi okupanoj suncem dok im iz pozadine pripadnik tima viče Man-down, man-down... Nije ni čudo da padaju kao snoplje, da ih teroristi kolju i da bivaju pojedeni gde god da odu, kada su graciozni i pokretni (funkcionalni) umesto da su brutalni i uzvišeni, da dominiraju terenom i da ih žene svugde žele i rado dočekuju (kao NAS). A onda intro, koji bruka, sramoti i baca ljagu na sve što je

➠

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



88%

UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.







vezano za terorizam i antiterorizam, koji uzdiže neke specijalce, koji umesto da odaberu neki zvučni naziv, oni kao neka duga, cveće, lepote-divote... ma katastrofa. Grafika možda i nije katastrofalno tragična, ali je ispod svih kriterijuma. Poligoni i talasi, komadi i kocke, pa onda iscrtavanja, auh bre, znam ja da je u pitanju konverzija - al' dokle bre ljudi? Najgore od svega je što je u pitanju konverzija sa PC-a i to mnogo loša, jer nije uspela da uhvati atmosferu, da verno prenese momenat uzbuđenja, da opčini i navuče. Pored toga što ima mnogo elemenata FPS-a, ona to ipak nije, ali i na tom polju gubi poen jer je nedovoljno dinamična, i u nekim momentima preglednost je očajna, a vama ponestaje opcija. A i ne bih je svrstao u FPS, pošto nije dovoljno brza, a tu je i auto-aim, pa u iks slučajeva i ne morate da nišanite, već samo treba da stanete i pogledate prema protivniku. Pošto je originalno bila zamišljena tako da koristi i miša i tastaturu, možete samo da zamislite kakav je hendikep igrati na kontroleru. Ne kažem ja da je to neizvodljivo, ali to nekako nije to. Nemojte da pomislite da ja PC verziju nešto veličam - ni ona nije cveće, ali ipak je mnogo bogatija i pruža više opcija i bolji ugođaj od verzije za PSX.



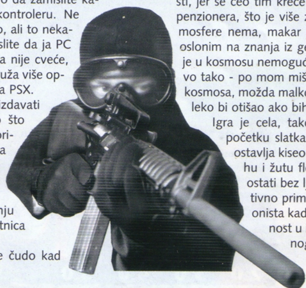
U njoj je recimo, nemoguće izdavati komplikovane komande kao što je cik-cak kretanje kroz prostorije i pokrivanje uglova. Nema kružnih prilaza i spiralnog kretanja, kako bi se proverili svi delovi prostorije čime se umanjuje rizik pri izvođenju upada. Sve to i još milion sitnica koje me traumiraju.

A u Kaunteru? Ma to je bre čudo kad vam kažem. Bilo da igrate sa gomilom petardiranih botova koji ne znaju ništa drugo do da jurišaju na metke ili sa pripadnicima mog tima - Merlinom, Overlordom, Asasinom, Shadow-om (i mnogima koje neću pomenuti, ali ih ipak pozdravljam), stičete pravi utisak uzbuđenja i realnost pri akciji oslobađanja taoca. Sve što ovde čujete je Man-down, man-down! Nema tu prave strategije, što je ova igra trebalo da predstavlja, nema pravog komandovanja i detaljnog planiranja misija te aktivnog izdavanja zapovesti i momentalnog izvršavanja zadataka, kako bi se sve akcije uskladile i sinhronizovale. Čega ima, pitate se vi, a ja vam odgovaram - pa naravno Man-down, man-down! i to u neograničenim količinama. Da su makar obogatili zvučni sadržaj nekim pretnjama, nekim pravim porukama koje će vam botovi upućivati dok igrate, na nešto bi i ličilo, a ovako na ništa ga napraviše...

Mi smo bre sinonim za efikasnost. Jedan snajperiše i pokriva ceo teren, obezbeđuje tešku taktičku podršku, jedan obezbeđuje prilaze bazi, dvojica jurišaju i brane što parametar baze, što neposrednu spoljašnjost. Jedan biva napadnut - svi priskaču u pomoć. A ovi kljakavci, musavi i neobrijani, graciozni i virtuozni poput slonova i to ne onih mladih i zdravih, već onih starih, mlohavih i oklembešenih, sa raščupanim ušima i karijesom na kljovama. Paranoja najgore vrste... Mnogo su bre meki, pravi su mekušci. Odmah pomislim na Flandersa i njegovo Hajdili - didli - du i prijateljski osmeh sve dok mu se nakon hica lice ne pretvori u bolnu grimasu, natopljenu znojem, krvlju i parčićima mozga koji se sliva niz kožu oprljenu barutom (oprostite, ali ja STVARNO prezirem Flandersa). Ne predstavljaju oni materijal za specijalce, više me podsećaju na onog matorog, kako se ono beše zove... aaaa... onaj bre klempavi, umotan u čaršaf... Da bre, Gandi. Samo, nisam siguran da je pasivan otpor nasilju pravo rešenje. Ipak su meci u pitanju, izlivanje krvi, mozga, vitalnih tečnosti i organa, te otklanjanje upravo pomenutih neadekvatnim alatima, koji imaju eksplozivni karakter na svakih šest sekundi po vađenju upaljača.

Što se tiče muzike i zvučnih efekata, a time naravno izostavljam ono Man-down, man-down! koje me je tako neponovljivo podsećalo na Milojka Pantića i njegovu duhovitost i originalnost (pašenje zelene trave prim.aut.), nije sve toliko loše.

Igrivost je na najnižem mogućem nivou zbog nedovoljne fleksibilnosti na terenu, nedovoljnom interakcijom na relaciji koordinator-tim (što, priznaćete treba da predstavlja srž i esenciju ovakve jedne igre), što zbog utiska rahitičnosti, jer se ceo tim kreće brzinom prosečnog beogradskog penzionera, što je više za podsmeh nego za žaljenje. Atmosfere nema, makar ja kada se presaberem i kada se oslonim na znanja iz geogafije i astronomije, shvatim da je u kosmosu nemoguće postojanje atmosfere. Da, upravo tako - po mom mišljenju ova igra predstavlja bezdan kosmosa, možda malko naginje i na crnu rupu, ali predaleko bi otišao ako bih ovo tvrdio.



Igra je cela, tako da kažem, kao Koka-kola - u početku slatkasta i povodljiva, a na duge staze ostavlja kiseo ukus u ustima, crnu rupu u osmehu i žutu fleku na jetri. Ne kažem da će ona ostati bez ljubitelja i da će je svi ovako negativno primiti kao ja, ali sam ja ipak perfekcionista kada su ovakve stvari u pitanju. Realnost u igrama ovakvog tipa je od presudnog značaja i baš je to taj kvalitet koji CS poseduje, a koji ovde tako

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Rinbow Six: Rogue Spear
Izdavač: Red Storm
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



PlayStation

osetno fali i nedostaje.
Mislim da su trebali da uvedu više inovacija i da bace malo veći imperativ na FPS akciju, jer bi na taj način unapredili kvalitet gameplay-a i doprineli većoj dinamici i interakciji sa timom. Isto tako su mogli da obrate pažnju i na AI rutinu, jer mi se ovako čini da sam ja jedina u igri obdarena inteligencijom, dok svi ostali ili trče i pucaju na sve što se mrda (bili to taoci, teroristi ili pripadnici tima) ili trče i viču Man-down, man-down! (udarajući glavom o astal - dokle više breeeeee!!!).
A sada, specijalno za kraj, pošto sam popriličan deo prezentacije poklonila naredniku Guttersu, da čujemo i šta druga strana ima da kaže...

Metiljavi, usahli, piskutavi glasić slaboumnog jenkija - Mi smo pravi šmekeri i baš smo dase. Gde god da se pojavi teroristička pretnja, tu ćemo iskrsnuti mi, kao loša navika, da branimo integritet, suverenitet, natalitet, sterilitet i amfinitet, ne birajući sredstva i alata u borbi protiv TERORISTIČKE PRETNJE! Mi, a posebno ja, ćemo se poviti pred našim glavnokomandujućim i PRIMITI od njega krute pohvale, goleme pohvale... zadovoljavajuće pohvale! Oooh! Svuda ćemo braniti raju od rata, bilo da je u pitanju Rusija, Balkan ili Bliski istok, bilo da su u pitanju crni, žuti ili crveni belci. Svima ćemo nesebično pomagati, nepismene ćemo učiti da čitaju, slepe voditi u šetnju, stare prevoditi preko ulice... mi smo baš UNGH!!! Stravičan zvuk cepanja i kidanja, te stenjanja i prskanja i na kraju izdisanja. M A N - D O W N , MAN-DOWN!!!

Glas narednika Guttersa - Daj bre, obala, sevaj. Nema ovde ništa da se vidi, mame mi moje. Eno ti tamo demonstracije, pa se ti tamo veseli, dok ja ne popričam reč-dve sa ovom curicom što krvari i smrdi po podu. Služimo narodu! I da se sporazumemo - svi na Counter Strike!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	2.5	2.0	1.5	42 %

Mir(n)oslav Đorđević kaže:

Za razliku od prvog dela koji je bio spram verzije iste igre za PC potpuno smešan, Rainbow Six: Rogue Spear je prilično OK igra. On je takođe mnogo daleko od verzije za PC (naša voljena siva kutijica se ipak ne može meriti sa Ge-force 2 i sličnim aždajama), ali je primetno bolji u odnosu na prethodni deo. Sem nekih manjih tehničkih doterivanja, igra je pretrpela i druge promene. Sada su dostupne i snajperske puške, kao i neka druga nova oružja, a takođe je doteran i AI. Ovaj put je akcenat još više bačen na korišćenje stealth tehnike nego na lišavanje života svakog koga vidite ručnom bombom, mada ima i toga. Pa, sve u svemu napretka ima, mada se još uvek ne može nazvati odličnim, ali će se svakako dopasti svim igračima koji su voleli i prvi deo.



Miroslav Đorđević

Card Shark



Card Shark je još jedna iz niza igara koje zapravo i nisu igre, već skupina od desetak podigara koje su uglavnom sve na istu temu. Tako smo svojevremeno imali Midnight in Vegas, kolekciju kockarskih igara, pa zatim Family Game Pack - igre za čitavu porodicu, a sada je pred nama Card Shark, kao što se iz imena može lako zaključiti - kolekcija igara sa kartama.



Posle stupidnog introa na početku igre (neka čudovištanca koja skakuću okolo) biće vam ponuđen izbor od deset mini igara koje možete startovati. Sem pokera i eventualno Blek Džeka, teško da ćete neku po imenu prepoznati, jer se kod nas svaka od njih drugačije zove. Tu se mogu pronaći Ajnc, takođe i jedna od varijanti Una, pa zatim veoma uprošćena igra koju kod nas klinci zovu Rat i mnoge druge, kako poznate tako i neke (barem meni) potpuno nepoznate. Zanimljivo je da Poker koji je jedna od udarnih igara nije napravljen kao i ostale, da igrate protiv simuliranih igrača, već je ubačena video poker varijanta, koja nekako štrči, jer nije u skladu sa ostatkom igara. No, ona je sama za sebe sasvim OK i verovatno je najbolja od svih ponuđenih mini igara. Novina je to da posle nekog dobitka možete igrati ne samo "veće-manje", već i crno-crveno i još jednu, specifičnu varijantu (videopokerašima su svi ovi termini dobro poznati, a ukoliko ne spadate u njih, šta da vam radim, provedite par dana u lokalnom kazinu i edukujte se).

Ni za jednu igru nije dato nekakvo uputstvo koje bi vam pomoglo u savlađivanju njenih pravila, što je uopšte hronična boljka kod igara ovog tipa, tako da za neke manje poznate igre nema drugog rešenja sem da se grčite dok ne skapirate šta i kako ide. Grafika u igri je sasvim u redu, jednostavna, pa samim tim pregledna i funkcionalna. Pre bi se negativni komentari mogli izjaviti na račun prilično traljavog zvuka i muzike. Igivost sasvim zadovoljava. Tja, Card Shark je tipičan primer prosečne igre kojoj se ne može prikačiti ni pozitivna ni negativna kritika. Ne znam šta drugo da vam kažem sem da ukoliko imate afiniteta prema kartaroškim igrama nabavite ovaj naslov, možda će vam se dopasti.



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

1 igrač

Ime: Card Shark
Izdavač: Midas
Sistem: PAL
Žanr: Kartaške igre



PlayStation



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
3.0	3.5	4.0	3.0

75%

BATMAN
GOTHAM CITY RACER



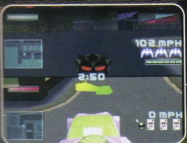
Satori Jo



Uzmimo novu animiranu seriju sa Batmanom, pomešajmo Drivera u nju i dobijamo ovu igru. Ma kako to primamljivo zvučalo, ideja nije dobro izvedena, pa igra i nije tako zabavna.

Ne može se reći da Batman licenca nije zanimljiva. Svi inserti koji se dobijaju pre početka misije su odlični, a grafički stil Gotham Cityja, gde se igra odvija, je prilagođen izgledu serije, tako da pejzaži i kola imaju jednostavne, skoro jednobojne teksture, slično stilu animirane serije na kojoj je igra bazirana. Standardno loša daljina vidljivosti u igri je nešto na šta su se vlasnici ostarelog PlayStationa verovatno već navikli, ali i tako, ona je suviše mala znajući kako grafički izgled igre baš mnogo i ne opterećuje procesor. Pejzaž, kola i neprijatelji će se bukvalno stvarati ispred Batmobila, a pošto upravljanje nije najsrećnije izvedeno, to će doneti mnogo problema igraču.

Ono što upada u oči na samom početku igre je loše upravljanje. Bilo da koristite digitalnu ili analognu verziju, Batmobil će oštro skretati na najmanji pritisak na levo ili desno. Ubrzavanje će biti veoma naglo, a kada udarite u druga kola na ulici ili na ogradu pored puta, vaše vozilo će se toliko ispretumbati da će vam trebati mnogo vremena da se vratite na pravi put. U žaru misija koje zahtevaju da jurite za protivnikom i pucate u njega, više ćete se boriti sa komandama nego sa protivnikom. Ovo nije toliko izraženo kada imate samo da stignete od mesta A do B, ali kada je u misiju uključeno i pucanje, stvari postanu skoro nemoguće. Listi problema dodajte i malu energiju koju vaša kola imaju.



Gotham City u ovoj igri je podeljen na urbani centar i manje naseljenu okolinu. U misijama ovo znači da kada prelazite iz jednog dela u drugi, igra će stati da učita novi deo. To je neoprostivo, ako se setimo ogromnih gradova iz Drivera, još prepunih detalja koje ova igra nema. I pored svega negativnog, igra može zainteresovati ljubitelje Batmana, ako ništa drugo ono zbog filmskih inserata između misija. Na sve nedostatke igrač se može naviknuti ako to želi, i tada igra nudi malo iznad prosečnosti. Ako baš izgarate za Batmanom ili novom igrom tipa Driver, probajte Gotham City Racer.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: G. C. Racer
Izdavač: UbiSoft
Sistem: NTSC
Žanr: Trka



CHECKMATE

Miroslav Đorđević





Konačno smo posle dužeg vremena u prilici da vam opišemo neku simulaciju najpopularnije stone igre svih vremena, i to ne samo jednu, već dve. U pitanju su Virtual Kasparov i Check Mate od kojih se za prvi, znatno bolji naslov potrudio kolega Simić, dok ću ovaj drugi, nešto skromniji, opisati ja.

Check Mate donosi nešto novo u simulacijama šaha na konzolama: potpunu jednostavnost, počev od dizajna table i figura, pa do opcija. Da li je razlog za to svestan trud programera da igru približe starijim, ozbiljnim igračima-šahistima koje opšte šarenilo ume da zbuni ili je to jednostavno njihovo neznanje ili mrzovolja da se na igri nešto više poradi? Odgovor na to pitanje ostaje nam nepoznanica. Igra je u potpunosti 2D, figure su sprajtovi, a pozadina najčešće jednobojna ili monotono šarenkasta. Opcije koje su vam u settings meniju ponuđene su blago rečeno siromašne. Možete se odlučiti za jednu od samo tri table (razlikuju se samo u boji polja) i jedan od samo tri seta figura (takođe se razlikuju samo po boji, ali ovaj put figura). Tu su i tri moda težine od kojih je prvi potpuno smešan, jer kompjuter igra kao dete od pet godina koje tek što je naučilo pravila, drugi hmm, pa recimo na nivou prosečnog igrača, a treći već predstavlja izazov, mada sam ga uspeo savladati (doduše vraćao sam "par" puta poteze, ali to nema veze...) Vaš kompjuterski protivnik će igrati ne preterano inventivno, ali će zato kazniti svaku vašu grešku.

Check Mate može zadovoljiti igrače koji ne vole šareniš na tabli, jer je zbog svoje jednostavnosti pregledan, ali mu se u mane definitivno može uvrstiti relativno slabo igranje protivnika, kao i potpuno nepostojanje muzike koja nije važna za igru ovog tipa, ali ipak treba da postoji. Nepostojanje iste je "kompezovano" užasnim zvukovima zbog kojih je najbolje igrati igru sa isključenim tonom. Na kraju još samo da kažem da je Virtual Kasparov po meni znatno kvalitetniji naslov i bolje rešenje pri kupovini igara ovog tipa.





Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Checkmate
Izdavač: Altron
Sistem: PAL
Žanr: Šah





Satori Jo



SUBMARINE COMMANDER



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Sub. Comander
Izdavač: JVC
Sistem: PAL
Žanr: Sim. podmornice



PlayStation

Možda je u pitanju afinitet prema svim podvodnim stvarima, ali Submarine Commander mi je jako zanimljiva igra. Igrač se nalazi u ulozi komandanta nuklearne podmornice Ujedinjenih Nacija, koja je dve godine bila na zadatku u dubokim vodama okeana, bez ikakvog kontakta sa površinom. Vreme dešavanja je početak 21. veka i zbog uništenog ozonskog omotača, polarne kape su se otopile i višak vode je potopio svo kopno. Ono malo preživelih, sada obitava na veštačkim ostrvima, na brodovima ili podmornicama.

Ma kako besmisleno zvučala premisa priče, ona je tu samo da da uvod u jednu apokaliptičnu verziju zemlje i da opravda činjenicu da će veliku većinu vremena igre igrač provesti u podmornici pod morem, boreći se sa piratima i ostalim apokaliptičnim ološem. Vi ste u ulozi komandanta podmornice i cela apokalipsa vam je promakla dok ste u velikim morskim dubinama bili na zadatku očuvanja mira! Da li u ovom trenutku treba pomenuti da je igra originalno japanska?



Kao komandant upravljaćete svim aspektima borbe podmornicom, a i više od toga. Pripremaćete torpeda, puneći torpedne topove, pa onda otvarajući cevi, upravljati brzinom, pravcem i dubinom putovanja podmornice, korišćenjem radara i sonara, a sve to se događa dok ste pod vodom. Prva misija će vam objasniti tehnike upravljanja svim aspektima podmornice dok ste pod vodom i služi kao trening misija. Posle nje ćete naći veštačko ostrvo, na kojem možete kupiti novu opremu za podmornicu, nova torpeda, provesti vreme u baru (koji pomorac bi to odbio) i dobiti novu misiju. Ovo ostrvo će vam u nastavku igre služiti kao baza. Submarine Commander nije puka akciona igra. Najviše zbog komplikovanosti same igre. Ona nije simulacija voženja podmornice, ali pošto sve sami radite, stvari mogu postati komplikovane, posebno u žaru bitke. Tačno je da imate posadu, ali ona će samo davati izveštaje, beć ikakve pomoći vama kao igraču. Isto tako, kada dođete na ostrvo, pričaćete sa raznim likovima koji na njemu obitavaju, kupovati nove delove za vašu podmornicu, nova torpeda, i



Satori Jo



Rugrats: Totally Angelica



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Rugrats: Totally Angelica
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Arkada



PlayStation

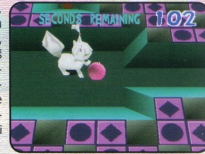
Oni koji ne znaju Rugratse, oni su likovi dečije crtać serije sa satelitskog kanala Nicleodeon. Po starom dobrom principu, sve što uspe na jednom mediju, bude ubrzo prebačeno u video igre, pa i Rugrats prate ovaj trend. Ovo je već treća igra napravljena po njima, i za promenu, od velike većine PlayStation igara, ona očigledno ima najmlađe igrače na umu. I još približnije, ima najmlađe ženske igrače na umu.

Angelica iz naslova je odlučila da napravi modnu reviju za svoju lutku Cintiju, pa su ona i njeni drugari organizovali tržni centar. Ovaj tržni centar se sastoji od raznih prodavnica, u koje Angelica ulazi da igra mini igre. Za pobedu u mini igri ona dobija jedan deo odeće, šminke ili nakita za sebe. Ove predmete možete iskoristiti u graderobi modne revije da biste obukli Angelicu za veliki nastup. Nastup budu ostali Rugrati i u zavisnosti od toga koliko bodova skupite možete preći na viši nivo igre.

Mini igre se sastoje od jednostavnih zadataka. U kuhinji treba da hvatate kolačiće koji su lansirani u igračevom pravcu. Ili treba da provedete loptu vune kroz lavirint i dovedete je do mačke. Lopti menjate pravac pritiskajući odbojnike u pravom momentu. Igra memorije pokaže lutku Cintiju obučenu u jednu kombinaciju koju igrač treba da zapamti. Igra onda promeša i promeni lutkin izgled, a na igraču je da lutki vrati prvobitnu odeću. Za svaku uspešno završenu igru dobijate mogućnost da izaberete jedan odevni predmet. Ako su recimo u pitanju cipele, imaćete izbor od 5 - 6 različitih i između njih treba da izaberete jedne. One koje izaberete su posle dostupne u garderobi modne revije.



Očigledno je da je ova igra pravljena za male devojčice. Ono što treba pomenuti je da su sve Rugrats igre vrlo dečije, sa velikim šarenim likovima i jednostavnim zadacima i da su sve jako kvalitetne. PlayStation baš ne može da se pohvali kvalitetnim igrama za najmlađe. I one koje postoje su nezanimljive i glupe, umesto da budu baš suprotno, ali sa jednostavnom težinom. Rugrats ne spada u ovu kategoriju. Stariji igrači



sl., što najviše podseća na princip u RPG igrama.
Ipak akcija je glavna i ona nije sjajno odrađena, ali je podnošljivo zabavna. Trebaće malo vremena dok se ne naviknete na komande, posebno zbog treće dimenzije (pored napred/nazad i skretanja, tu je i ronjenje/izranjanje). Isto tako torpeda zahtevaju puno pažnje jer imate samo četiri cevi, koje ne samo da moraju biti napunjene već i otvorene posle toga, da bi mogli da torpedo ispalite. Velika zamerka je da se u dubinama lako možete pogubiti, a i sistem koji pomaže otkrivajući položaj protivnika i nije neki, pa ćete češće znati gde je protivnik tako što će vas on gađati, nego što ćete ga vi otkriti radarom.
Grafika je jako bitna u ovakvom tipu igre i ona je razlog zašto igra nije fantastična. Ne samo da sve izgleda zeleno - i dubine mora po kojima putujete, i druge podmornice, već je i dno mora napravljeno od velikih poligona, jako ružnog izgleda (skoro bez ikakve teksture). Dodajmo ovome i polje vida koje je jako malo i dobićemo grafički jako loš izgled. O zvucima ne treba trošiti reči, jer se sve sastoji od bipkanja sonara i skoro ničega više.



Pa zašto mi se onda igra sviđa? Pa, jesam li već rekao da ne mogu da odolim podvodnim avanturama. Drugo, ako zanemarimo bezveze grafiku, akcija je popriličnо zanimljiva, a i igra ima aspekte dugotrajnih avantura koje zahtevaju vreme da ih završite. Drugo, u najezdi jeftinih i blago glupavih igara kakve u poslednje vreme izlaze za ostarelu Sonyjevu konzolu, ova igra je klasa.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.5	2.5	4.0	4.0	67%

neće naći mnogo zabave u jednostavnim mini igrama koje Totaly Angelica nudi, ali mlađi će uživati u pravoj težini igara za njih.
Mini igre su uvek iste, a kako ima mnogo toga što treba skupiti da bi se uspelo preći na sledeći nivo, igra može da postane malo dosadnjikava dok skupljate prave predmete za modnu reviju. Pošto vrsta predmeta ima više nego što je mini igara na početku, pobeda u nekoj od njih će doneti nasumično odabiranje vrste predmeta. Tako u suštini možete odigrati istu igru mnogo puta i svaki put dobiti drugačiji predmet kao nagradu. Ovo može čak i najmlađima da zasmeta. Druga negativna stvar su učitavanja. Igra učitava svaki najmanji segment - od uputstva za mini igru, preko same mini igre, do nagrade - to jako iritira.
Sve ostalo u ovoj igri je za pohvalu - grafika, zvuk, dizajn mini igara, celokupna prezentacija. Ako imate zaista male devojčice koje žele da se igraju na roditeljskom PlayStationu onda je ovo savršena igra za njih. Verovatno će i neke mame uživati zajedno sa svojim ćerkama.

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.5	2.5	4.0	4.0	72%

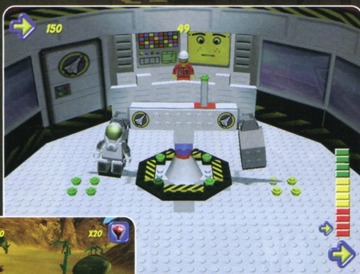


Miloš Marković

LEGO ISLAND 2 THE BRICKSTER'S REVENGE



Svake godine iz firme Lego nam stigne nova kolekcija kockica. Shodno tome, i deo ove kompanije zadužen za interaktivnu zabavu nas u isto vreme obraduje sa jednim lego naslovom za PC i konzole. Ovoga puta u pitanju je nastavak čuvenog i na veliko hvaljenog Lego Islanda. Za one koji ne znaju šta je Lego Island, evo kratke priče. U ogromnom i nepreglednom "Lego" svetu, postoji malo ostrvo. Na tom ostrvu vlada harmonija i svi stanovnici su srećni. U prvom delu je došlo do poremećaja te harmonije. Naime jedan zloća, po imenu Brickster se "doselio" na ostrvo i počeo da teroriše građanine. Tada ste vi stupili na scenu i mrskom Bricksteru pomrsili račune. Od tada pa na dalje njegovo ime ostalo je zapamćeno samo u krivičnim dosijeima lokalne policijske stanice (btw. to je bio i jedini dosije u celom svetu - eh, da je tako i u stvarnosti), ali... U ovom delu brickster se vraća na ostrvo i uspeva da se domogne konstruktopedije, vrlo moćne knjige koja posedovaocu daje neverovatne moći. Tada dolazi do totalnog raspada sistema. Međutim, ono što je karakteristično za ovu igru je to da priča ne počinje odmah po pojavljivanju zlog baje. Priča u stvari počinje nešto ranije, tačnije za vreme jednog toplog leta u ovome svetu. Vi preuzimate ulogu mladog Pepera, čije je zanimanje vrlo ukusno. Naime, on je raznosač pizza. Vaš prvi zadatak je da nahranite sva gladna usta u ovom svetu, za uzvrat oni će vam pomoći u izgradnji vaše nove kuće. Da biste mogli lakše da savladate nepregledna prostranstva, na raspolaganju vam je skejt. Naravno, ovo nije jedino vozilo u koje možete da "uskočite". U kasnijim delovima igre na raspolaganju će vam biti i helikopter, skuter, konjica, kočije i još mnogo toga. Igra u suštini predstavlja skup raznih mini igara.







Naravno, sve te igre su na sebi svojstven način povezane. Kao što sam pomenuo, prvi zadatak vam je da nahranite stanovnike, ali već kasnije vi se nalazite na zapadu u obračunu revolvelaša; ili u Srednjem veku u borbi vitezova. Cilj je naravno u napred jasan, biti bolji od ostalih ili skupiti određeni broj određenih predmeta. Moram vam priznati da mi ni u jednom trenutku igra nije dosadila, već naprotiv, sasvim je opuštajuća. Igra je namenjena pretežno mlađim osobama ili onima koji se tako osećaju. Nivo težine je lepo odmeren, tako da igra neće ni u jednom trenutku biti preteška ili dosadna.

Peper će kroz svoju avanturu upoznavati mnogo ljudi. Svaki od njih ima svoj zahtev (zadatak). Ukoliko mu pomognete, na ovaj ili onaj način, isti će vas nagraditi. Upravo ti zadaci su mini igre. U zavisnosti od zadatka menjaće se i pozadina, odnosno izgled sveta. Svaki od nekoliko svetova predstavlja kolekciju lego kockica. Tako na primer, prvi zadatak vas stavlja u lego grad, drugi će vas odvesti na Divlji zapad, dok će peti (ili šeti) odvesti mlađanog Pepera u svemir. Verovatno se pitate kako izgleda jedna mini igra. Za sve one koji su potvrdno odgovorili, evo par reči. Na Divljem zapadu dolazi do okršaja revolveraša. Tu vam je cilj da budete brži od protivnika u razbijanju flaša (ili čega već). Kada ga jednom pobedite, on se neće predati i onda počinje drugi deo igre. Sada morate biti brži u međusobnom napucavanju. Ukoliko ga i ovde pobedite, onda se vraćate u grad po drugi zadatak i ponovo odlazite u neki drugi svet. Mislim da ste ukapirali.

Svetovi su urađeni u potpunosti od lego kockica. A moram pomenuti i to da svaki svet izgleda kao jedan set istoimenih kockica. Ukoliko ste imali priliku da pogledate lego katalog za prošlu godinu, onda znate o čemu pričam. Znači sve ono



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: LegoIsland 2: The Bricksters Revenge
Izdavač: Lego
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura sa lego junacima



PlayStation



što ste videli u bilo kojem lego katalogu, možete videti i u ovoj igri. Interakcija sa objektima ili ljudima je zaista velika. Naime, možete da razgovarate sa bilo kojom osobom na koju naiđete, bilo to vezano za sam tok igre ili ne. Ista stvar je i sa objektima u igri. Ako naiđete na neki kamenčić ili konzervu, isti možete baciti negde ili pak čuvati za kasnije. Moram reći i još to da su i zadaci krajnje zanimljivi. Svaki igrač će se uz ovu igru opustiti, a po prelasku iste poželećete da ponovo odigrate istu. Po meni najzanimljivije takmičenje (čitati: zadatak) je ono kada treba da pobedite na takmičenju u vožnji skejta (izvođenju trikova). Ukoliko ovde pobedite glavnog baju idete dalje sa igrom, međutim ukoliko izgubite moraćete sve iz početka. Da ne bih pokvario iznenađenje, o ostalim zadacima neću ništa više reći, ostaviću to vama da sami otkrijete.

Sa grafičke strane, Lego Island 2 izgleda odlično s obzirom na moći PSX-a. Jeste da je sve "kockasto" (ko razume shvatio je, ko nije nek' pročita ponovo text). Nije grafika kockasta, naprotiv, detekcija poligona je odlično odrađena; već je svet kockast). Boje i uopšte ceo vizuelni izled je urađen u stilu crtanog filma, pa će to još više privući mlađe naraštaje. Na trenutke igra će vam izgledati po malo mutno, ali to je zbog sporog iscrtavanja pozadine. Upravo je ovo jedan manji nedostatak, ali možemo da mu progledamo kroz prste. Takođe i zvuk je jako lepo odrađen. Svakom liku u igri glas je pozajmila neka poznata ličnost. Ostali zvučni efekti su stvarno dobro odrađeni.



Dakle, rezime. Igra je zaista dobra. Ako planirate da sebe iznenadite sa nekom dobrom igrom, onda vam preporučujem ovaj naslov. Iako je igra namenjena za decu između 6 -12godina, ja sam je završio za 2 sata. Šalim se naravno, ali mogu je igrati svi koji su mladi ili se tako osećaju.

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*



Satara Jo(vić) kaže:

Čini se da u poslednje vreme mala siva konzola dobija samo dečije igre. I ova je jedna od takvih, ali pošto je u pitanju Lego i stariji će uživati u njoj. U igri dobijate celo Lego ostrvo, na kojem možete da raznosite picu, jer to je ono što vaš lik u igri radi, ali i da se zabavljate sa skejtbordom, igrate razne mini igre (kao trkanje automobilom ili letenje kroz kanjon) ili da jednostavno idete i pričate sa likovima. Ono što se meni posebno sviđa je mogućnost prilagođavanja izgleda ostrva igraču. Ako vam se ne sviđa boja predmeta pritisnite taster Select i promenjena je. Isto tako možete menjati predmete na ostrvu, šešire vaših sagovornika, itd. Odlična ideja u duhu samog Legoa i onoga šta on predstavlja - pokazivanje kreativnosti.

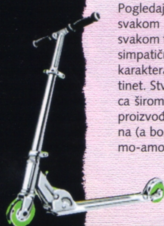






Igor Simić





Pogledajte malo oko sebe, u svakom parku, na svakoj stazi, na svakom trotoaru su klinci koji voze ona simpatična, mala, rasklopiva vozila hibridnog karaktera za koje se u našem narodu odomaćio izraz - trotinet. Stvarno, trotinet je ove godine pravi hit i voze ga deca širom sveta i bilo je pitanje dana kada će to primetiti i proizvođači igara i pružiti priliku i nama, kojima zbog godina (a boga mi i korpulentnosti) ne priliči da skakućemo tamo-amo na trotinetu. Evo ga! Izašao je i Freestyle scooter i stvarno je dobar, nije baš Tony Hawk ili Coolboarders, ali na neki sebi svojstven način opet je u pitanju Extreme vožnja i dobra je.

Igra počinje jednim veoma neobičnim i nadasve "originalnim" scenarijom. Nekada davno (dobro de, mora da liči na bajku), deca su se bezbrižno igrala u parku vozeći svoje male ljubimce, a onda je došao sumanuti ROBOT koji je odveo vaše prijatelje!? Vi ste, naravno izuzetak i vaš zadatak je da odgovarajući na izazove koje vam robot postavlja povratite svoje prijatelje iz njegovih zlih ruku i dovedete ih kući pre ručka (ovo poslednje sam izmislio).

Na samom početku imate na raspolaganju dva lika koje možete voditi u toku igre - Ami i Chad, kao i izbor od nekoliko trotineta koje možete voziti i koji se razlikuju samo po boji. Dakle, krajnje subjektivan izbor, ali ponekad mi se u toku igre učini da je najbolja kombinacija Ami na crvenom trotinetu (nekako mi je stabilnija).



Krećete od prvog nivoa na kome je uslov za dalji prolazak 10000 poena ili 30 sakupljenih točkova koji su rasuti po celom nivou ili napraviti kombo skok od preko 4500 poena. Uslovi za svaki sledeći nivo su sve teži i zahtevniji, a posle (čini mi se) trećeg nivoa imaćete "čast" da sjajnom vožnjom na oko 1000 metara iznad zemlje, spasite prvog od svojih mnogobrojnih drugara. I tako to traje... dok svojom odličnom vožnjom ne "uništite" robota i oslobodite i poslednjeg drugara.



Ako vam sve gore navedeno zvuči lako i ako vam se čini da je igru lako igrati, grdno ste se prevarili, izvođenje trikova i vratolomija je poprilično kompleksno i biće vam potrebno neko vreme da počnete sa izvođenjem "pravih" kombo skokova, a prvi pravi ispit iz vožnje Scooter-a (u našem narodu od milošte nazvanom trotinet) biće gore pomenuti nivo na 1000 metara i oko njega ćete se dobrano pomučiti pokušavajući da dohvatite poslednji točak koji je smešten na mestu do koga se može doći samo odmerenim slide-om. Ali pre toga ćete pasti sa platforme izvodeći ovu vratolomiju bar 30 puta. Pa onda još teže, još kompleksnije i komplikovanije... i tako skoro do beskraja. Skokovi u ovoj igri ne mogu se porediti sa vratolomijama koje možete izvesti u Coolboarders-ima, ali su mnogo bliskiji Tony Hawk-u, što je i normalno s obzirom na prirodu trotineta i veoma su raznoli (nasuprot uvreženom mišljenju da je trotinet veoma "jog nast"). Prilikom odraza važno je pronaći dobru "rampu" imati solidnu brzinu koju je poželjno steći prethodnim sk kom. Vezujući uspešne skokove "punite" skalu sa desn strane koja kada je puna omogućava izvođenje komb skokova... ali to ćete već i sami "provaliti".

Ambijent je za svaku pohvalu i vidi se da su Ubi Softovci u uzetno vodili računa o pozadinskim detaljima, iako su ter ni po malo (ma da li sam ja to rekao PO MALO!) nereal no nemojte nikada smetnuti sa uma da je ciljna grupa U Softa prilikom objavljivanja ove igre 12-17 godina. Fizika igri je veoma blizu realnosti, a o slobodi kretanja na nivo ma ne treba ni trošiti reči.

... I tako ti ja u nameri da u delo spr vedem sve trikove koje sam nauč odem do obližnjeg Skate-Parka i zal tim se, skočim i odradim vrhunski T ble-top onaj k`o za 800 bodova, onda Slide, pa "obrnem" još jedn turu... Pa zatim još jedan zalet - m slim da je vreme za kombo skok, vreme je da se skoncentrišem da li odradim 2.0 + Handclap i Can-Can Da, da to ću učiniti. Vreme za skok i da to je to! Oh, Lovely vidi, vidi kak divno mesto za još jedan skok, ov imam Slide u najavi, pa onda kad m spojim "kombić" ... ma, milina! A šta je ovo? Neee... padaaaam! A olupaću se kao čaša, ne želim da se s moubijem izvodeći sulude vratolomije na trotinetu... Zvr zvrr... Šta je ovo? Telefon?! Uh, dobro je da sam sanjao Halo... ja sam! Darko, ti si? Evo, evo dolazim... Zamoliću vas da igru ne igrate toliko dugo da je sanjate, a ako vam se ovo i desi poslušajte upozorenje proizvođača i nemojte NI SLUČAJNO pokušati da ove vratolomije izvedete bilo kako osim džojstikom. Dobar provod!



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-*

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Freestyle Scooter
Izdavač: UbiSoft / Crave
Sistem: PAL
Žanr: Trke trotineta



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	3.5



virtual KASPAROV

Igor Simić







Pre nekoliko brojeva (mislim da je u pitanju pismo iz broja 11) imali smo "žalbu" čitalaca da ne pišemo o igrama koje za tematiku imaju pecanje i šah. Na žalost mi ne proizvodimo igre, već ih opisujemo ali, posle Fisherman's bait-a koji je opisan u prošlom broju evo i jednog šaha koji će, verovatno zadovoljiti ukuse "šahofila" koji vole da odigraju partiju i onda kada nemaju stvarnog protivnika. Ubacite dakle CD u Sony i pomislite "šah k'o šah", ali neeee, to nije samo glupava igra protiv nivoa u rastućem nizu od 1 do 10 (ili još gore neke veće brojke) koja će vam oduzeti nekoliko dana i dosta nerava jer "komp" razmišlja i razmišlja i razmišlja ... Virtual Kasparov je šah koji je namenjen svim uzrastima i različitim tipovima igrača jer pored svoje neverovatne simpatičnosti poseduje i opcije koje su tu da bi vam partiju olakšale ili zagorčale do maksimuma.

Ovaj šah mogu igrati 1 ili 2 igrača (pretpostavljam da se meč između dva "human" igrača odigrava u trenucima kada vam je lakše da pronađete Sony i disk nego šahovsku tablu i figure), postoji izbor od čak šest jezika na kojima je moguće igrati, i moram priznati da sam iznenađen da Srpski jezik nije ponuđen, jer je na otvaranju pretprošle Šahovske olimpijade uvodni govor održan na srpskom, a nekoliko meseci kasnije postignut je dogovor da se naš jezik zajedno sa engleskim ravnopravno koristi u šahovskom svetu!!! Virtual Kasparov je šah koji možete igrati u 2D ili 3D modu i mislim da je ovo prvi i jedini put da igranju u 2D modu dajem prednost, ni zbog čega drugog do preglednosti koja je, složićete se sa mnom u ovom "sportu" (izem ti sport u kome svi sede) veoma bitna. U 2D modu ponuđeno vam je 9 različitih tabli i figura kojima se možete igrati, dok je u 3D-u ponuđeno 6 varijacija na istu temu. Izgled figura Inka i Emerald su cool, ali preporučio bih vam igranje sa Pro ili Standard figurama. Pored izgleda table moguće je naravno podesiti i težinu protivnika (level), a ponuđeni su Beginner - nivoi od 1 do 11, Normal - nivoi od 12 do 17, Champion - nivoi od 18 do 23 i Personalities. Personalities je izuzetno zanimljiv mod igranja jer možete odigrati partiju protiv nekog od 12 protivnika koji nisu profesionalci, i imaju svoj karakter! Od protivnika sa liste Personalities uspeo sam da posle dvočasovne borbe, ni sam ne znam kako, pobedim Tanora Bengoa iz Senegala (svetski poznata šahovska nacija), a pobediti Švabu ili Rusa je pravi mali šahovski podvig! Pored ove izuzetno zanimljive opcije treba izdvojiti i Tutorial u kome je pored osnovnih pravila i mala škola šaha kroz koju vas praktičnim primerima i problemima Gari priprema za izazove koji vas čekaju.

Pored svega ovoga oni koji su zainteresovani mogu pronaći i podatke u biografiji Kasparova koja se sastoji od 16 delova sa interesantnim naslovima, 50 legendarnih mečeva koje je Gari odigrao, od toga 7 protiv Karpova, 5 protiv Višestvanana (tako se valjda nekako zove) Ananda i po mom ukusu dve najlepše partije ikada odigrane Kasparov - Korčnoj i Talj - Kasparov iz 1987, poslednji biser u karijeri najvećeg šahovskog čarobnjaka - Mihaila Talja koji je umro 1992. ali zbog bolesti u poslednjim godinama svog života, skoro da nije ni igrao. Tu je i interesantna priča o šahovskim šampionima i delovi intervjua velemajstora U. Andersona, koji je posle prve partije sa Kasparovim odbio da ikada sedne kao njegov protivnik za "magičnu tablu" ... i još puno toga. Virtual Kasparov je veoma interesantna, poučna i kvalitetna igra uz koju ćete se dobro zabaviti.



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

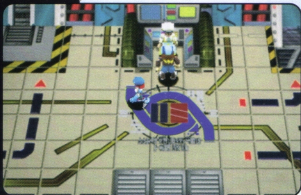
Ime: Virtual Kasparov
Izdavač: Titus
Sistem: PAL
Žanr: Šah





Ankica Čukić

Digimon World 2



Gde ste bre krotioci, kako ide? Ne ide? Polako, sad će... Samo, nije ova igra baš za krotitelje stvorova, pošto mi se čini da je originalni koncept prethodnika napušten i da iz određene perspektive gledano to više nije kroćenje životinja. To je više pretvaranje životinja u krvoločne bitange, koje jurcaju kroz krajolik u mini-tenku, ulaze u tamnice i bore se za iskustvo. Sto mu muka, kao da sam upravo opisala jedan RPG. A i da vas ne bih lagala, upravo je tako.

Programerski tim koji stoji iza ovog dela je napravio igru u kojoj vaše životinje napreduju kroz borbu. Borba se odvija tako što kada naletite na stvorenje, ono vas zaskoči, a veliku ulogu igra podloga na kojoj se nalazite. Kada stojite na specijalnim pločama (uglavnom u tamnicama) neka od stvorenja (u zavisnosti od toga kog su elementa) će ispoljavati jače napade i biti drastično izdržljivije. U igri su prisutni elementi, da budem precizna - pet elemenata, a svaki je obeležen jednom bojom. Imaćete i gomilu zadataka koje ćete moći da ispunite, da postanete jedan od najboljih krotitelja i da sakupite određeni broj živuljkica koje će vas apsolutno obožavati (jer su usamljene i bespomoćne bez vas) sve do momenta kada vi budete ugroženi, a oni ne izmorfuju u gargatuanско ili mustadontsko izdanje nekakvog polu-mehaničkog demona (blesav koncept, zar ne?).



Elem, kao što sam napomenula, životinje napreduju i imaćete pune ruke posla uobličavajući ih i ojačavajući nj hove veštine, pošto mi se čini da je igra obimna samo št se same borbe tiče. Proporcionalnost ni ovoga puta nij bila jača strana, pa se opet dešava da su prve misije debil no (ali baš debilno) lake, dok kasnije misije postaju prete rano teške.

A šta se u stvari u igri dešava? Pa otprilike - nalazite se gradu digimona, gde se obučavaju krotioci i odakle se ša lju u digitalni svet da ulove divljeg digimona. Posle se ti di gimoni odgajaju, "digivoluiraju" i ritaju kofe. U međuvre menu se snimaju i mogu se kasnije iskoristiti za borbu pro tiv nekoga, ali ja do sada nisam susrela nekog starije igrača Digimona koji je hteo da se sukobi ili razmeni mon strume. Takođe mi je jasno i da je ovakav tip igara trend celom svetu, ali mislim da to još uvek nije dovoljno zažive lo u našem narodu.

Grad je sastavljen od pa jednostavnih lokacija, ka da napustite prostorij naćićete se na mapi i od mah sagledati opcije: klu krotilaca, koloseum, zgra da Plavih Sokola (krotiča i još mnoga. Na tim me stima ćete ojačavati svoj vozilo (da, sada imate vo zilo) i samog sebe, kupu jući neophodne stvari z vaše mezimce, dobijat naloge i još mnogo stvar a kada budete napusti grad, morate da budet pažljivi. Na sve strane vre baju divlji digimoni koji ć vas napadati i truditi se d vam što više zagorčaj život. Ovoga puta ne dobijate samo jedno stvorenje, ve više njih, ali više stvarno ne bih htela da vam otkrivam... Što se same grafike tiče, nije se baš proslavila. Prethodni mi je delovao mnogo simpatičnije onako uprošćen, sa si nim WC šoljama i blesavim stvorenjima koja sve vreme





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Ime: Digimon World 2
Izdavač: Bandai
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



PlayStation



pošalje u nepoznatom pravcu. Atmosfera je osrednja, između 2.548 i 2.549-e borbe malo smorna, ali je super kada posle 1800-tog sata oguglate (kada vam se zamagli pred očima, kada vam čula otupe i kada vam svi ekstremiteti utrnu u toj meri, da više ne znate da li sedite na guzovima ili dubite na glavi), ali pleni na samom početku, unoseći jedan svežiji pogled na svet. Igrivost je valjana, pa je shodno tome i ocena adekvatna, a ništa drugo se ne može očekivati od igre koja je u suštini vrlo jednostavna. U mene je ostavila neki osrednji utisak, ne privlačeći me dovoljno da je kompletiram, ali smatram da je isto tako i preterano reći da me nije ni malo privukla (jer sam igrala prethodnika i mnogo mi se svideo), jer bi to bila gnusna laž, neobjektivna i neosnovana.

potežu vašeg lika za rame i posmatraju ga sa tugom u očima, u nameri da mu signaliziraju da je vreme da se "istovare". To je bilo ono što me je makar letimično zainteresovalo kod ovakve jedne igre,a ovde toga više nema... Grafika je mogla biti mnogo bogatija, mnogo šarenija, mogli su više vremena posvetiti sređivanju celokupnog dizajna i koristiti mnogo namazanije akcije koje bi poboljšale igru. Zvuk je zato na mestu, simpatičan je i nije preterano naporan, što se baš ne može reći za celu igru. Nije da je igra kao igra naporna, ali previše vremena provedenog u nekoj tamnici može i da "digivoluira" i vaš um i da ga

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.0	4.0	3.5

76%

Satara Jov(ić) kaže:

Ovaj nastavak Pokemon tipa igre za Playstation sada još više podseća na Nintendov bestseller. Sada ste stanovnik sveta u kojem su Digimons (digitalni monstrumi) sastavni deo sveta. Počinjete igru kao trener Digimona i početnik i dobijate jednog da vam bude kompanjon. Odavde kreće sasvim poznata RPG/tamagotchi priča, sa akcentom na čudovištima, njihovom napredovanju i ukrštanju. Naravno, sve je jako dugotrajno i puno sakrivenih stvari koje možete sa Digimonima izvesti. Za one koji se pitaju oko čega se već godinama diže tolika buka na zapadu, sada imaju priliku da vide. Iako nema tako moćnu mašineriju iza sebe, kakvu Nintendova igra ima, ovo je ipak vrlo kvalitetna igra, RPG sa obrtom, i mnogo toga što treba uraditi, ne u smislu priče, već odgajanja Digimona.



Ankic Čukić

Space Shot



"Here's another one dusty for you dusties..." Ja sam bre žena emotivna, plačem kada gledam Prohujalo sa Vihorom, ali me razneže i scene pogibije glavnih likova iz Dvanest Žigosanih (ali nećemo u detalje). A zašto baš Prohujalo s Vihorom (Zameo ih Vjetar što bi rekli Hrvati)? Pa, čini mi se da su ovakve igre davno trebale da prestanu da postoje, bar ako ćemo u skladu sa vremenom koje neumitno protiče.

Činjenica je ipak da se ovde radi o dvodimenzionalnoj skrolujućoj svemirskoj pucačini, s tim da se skrol odvija sa leva u desno, a složićete se da takve igre više nisu u fazonu. Ipak, kao što ranije napomenuh, ja sam žena sentimentalna, a i čini se da ima tu nešto. Prvo što sam pomislila bejaše R-type, samo malo modifikovan i nisam se baš prevarila. Grafika je onako, đene-đene, zadovoljava sve kriterijume, ali nije da je baš nešto grandiozno ili zapanjujuće. Ovo ostalo je samo pitanje ukusa, izdržljivosti prstiju i radnog elana, posebno kada je tamanjenje svemirskog ološa u pitanju. Uvodna sekvenca prikazuje neke kao najamnike, koji imaju za cilj da unište neko super-oružje koje tu i tamo evoluira. Celokupan govor je na japanskom, kao i dizajn likova, ali je propratni tekst na engleskom, pa se tu saznaje da se oni vraćaju sa neke misije (pa je ovo možda i nastavak, ako jeste, unapred se izvinjavam - ko diše taj i greši) i da su skapirali da baš i nisu zaradili novac koji im je isplaćen. Zbog toga se vraćaju u akciju, rešeni da opravdaju svoju teško stečenu reputaciju, spisak troškova i room-service, tuširanje i trbušne plesačice, pljeske na kajmaku i pohovani kačkavalj.



Pored kretanja (a bez analogije) tu su funkcije pucanja i slanja projektila, te povremenih bustova (za eskivaže) i nekakvog supershot-a koji možete da ispucavate dok vam se makina ne pregreje. U gornjem levom uglu su podaci o životima i štitu, te samim tim i skala koju sam pominjala. Možete da krljate po dve specijalne funkcije (daklem - paljbe i brzine) sve dok se skala ne popuni. U tim kriznim momentima malo iskulirajte i videćete da će brod učiniti isto - iskulirati, progresivno smanjujući temperaturu i krizno pregrevanje. Pored vulkanske (regularne) paljbe tu je i opcija projektila, a to je najzanimljivije. Pored glavne pucaljke tu su i senzori koji se kreću po brodu prateći vaše pokrete. Kada počnete da koristite funkciju projektila, ta dva senzora ili džidže ili šta su već, fiksiraće se na kljunu, formirajući crveno polje. To je lock-on polje, a svaki neprijateljski objekat koji se nađe u pojasu će biti markiran krstićem.. Samo pustite dugme i videćete sve raketice kako istovremeno poleću (simultanka, Bajo), vodite računa jer imate 16 mogućih lokova u jednoj kanonadi. Kada držite vulkansku paljbu, lokovi će se ponašati kao obični topovi, a i biće fiksirani sve dok držite pucanje. Kada ih povučete mnogo nazad, samo na sec pritisnite missile funkciju i oni će se vratiti u prvobitni položaj.

Kada koristite mlaznjak da vas ubrza, dobijaćete poene za hrabrost i lude pokrete, a neprijatelji zahvaćeni afterburner-om će se raspasti u paramparčad (Oprosti jado, ja te spržih!), a kada se gomila svemirskih pavijana pojavi u ravnoj liniji ispoljite O.V.D. (gooooolemi laserski zrak) koji će ih simultano uputiti kod velikog Manitua.



Pored toga što nije preterano teška, može se reći da je na momente zabavna, a posebno mi se svideo detalj sa masivnim missile lock-on-om u borbi sa Boss-om, kada se čuje punjenje i kada svih 16 projektila markira šefa. Kada pustite dugme, shvatite šta je to vatromet i to u najboljem izdanju. Pored običnog moda za jednog igrača tu je i trening mod, koji će vam na lak i jednostavan način pokazati kako da ratujete. Malo je obimniji, ali vam ja savetujem da ga pređete kako bi u borbu uleteli pripravni, sa topovima na gotovs.

Atmosfera je na nivou, igrivost je veoma velika, jer em što igra nije zahtevna, em što se lako privikavate na koncept, em se lako izveštite u borbi. Pitanje je samo koliko dugo je u stanju da vam drži pažnju. Zato, ako budete u prilici, iznajmite je makar na duže staze i videćete da vas neće (mnogo) razočarati, a ja ću vam onda priznati da još nije došlo vreme da se ovaj žanr ugasi i ne pređe u legendu. Greota bi bila, mame mi moje, tragično je kada nestane nešto što ovaj tmurni svet čini makar malo bogatijim.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Space Shot
Izdavač: AI Games
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: 2D Pucačina



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.5

71%

California Watersports



Igor Simić





o ide leto... shodno tome dolazi i do toga da nas "zatrpavaju" raznim igrama na temu let-
n kvazi-sportova, koje su blago rečeno "tši". Šta li se to dogodilo sirotom Midasu pa su svo-
me stavili iza ovakve kreature koja bi se mogla nazvati i igrom?! Igra je nesimpatična, a ra-
po principu - daj, der da mi tu nešto smućkamo i zbućkamo pa damo dobro ime, po mogućstvu udarimo naslovom na
triotizam i osećaj vezanosti malih Amerikančića za svoju domovinu, stisnemo palčeve i poželimo da se igra proda u što
ćem broju primeraka pre nego što se pročuje da je u pitanju TOTAL CRAP (u slobodnom prevodu POTPUNA GLUPOST).
, kako se taj Total crap manifestuje narodnim jezikom rečeno?
ko što je atmosfera ispod svakog proseka, pa čak i ispod nivoa igara kakve su Runabout ili Jeremmy McGrath (stalni čita-
i oni koji su imali prilike da igraju ove "divne" igre znaju o čemu se radi), a simpatična grafika koja se ogleda u relativ-
dobrom izgledu surfera i njihovih rekvizita gubi poentu onog trenutka kada shvatite da prostor u kome igrate nema ni
nu crtu realnosti! Tako, odaberete okruženje, sednete na skuter, krenete ka istoku i vozite, vozite... a ono talas, vi na-
vite, kad ono opet - talas i tako vi vozite ka istoku i u trenutku kada pomislite da ste prošli pored Hawaii-a i uputili se ka
kršnjim ostrvima, kad ono zamislite - talas, i taman kada pomislite da ste sjajnom vožnjom u kojoj vam je nedostajalo
lo hrane i benzina stigli do zemlje izlazećeg sunca (čitaj Japan), a ono - naravno talas, ali veeeliki, vi u tom trenutku da
te izbegli napad gladnih, krvožderih belih ajkula, elazmosaurusa ili njima sličnim karnivora, okrenete svoj skuter i shva-
e da ste, ustvari tu, na Laguna Beach-u i da vam još samo malo nedostaje da dohvatite obalu, ali ... Pitanje za kviz: Ko-
o dugo možete voziti prema obali pre nego što dođete u plićak? Naravno, isto onoliko koliko ste vozili ka pučini u nadi
ćete stići do Japana!
eba još pomenuti i to da je trikove skoro nemoguće izvesti, i to da je njihovo bodova-
e (ali vi i dalje nećete moći da ih uspešno izvedete) presudno u takmičenjima u kojima
možete učestvovati. Postoji i izbor od četiri sporta u kojima se možete "oprobati" - Windsurfing, Surfing, Bodyboard riding i Jet watercraft...
Sve drugo je mnogo bolje nego da se zlopatite sa ovom očajnom igrom.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	3.0	1.0	1.0	18%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: California Watersports
Izdavač: Midas
Sistem: PAL
Žanr: Sportovi na vodi



KISS Pinball

Miloš Marković

e nego što počnem da opisujem igru, moram da iskoristim ovu priliku i zamolim
olegu Uroša da mi ne zameri što mu kradem posao. Naime, ovu igru moram da
rnim, jer ona jednom igraču ne može da pruži baš ništa. Naime, igra bi trebala
a predstavlja neku vrstu flipera. Kažem neku vrstu, jer čak i pinball-i sa GBC-a iz-
edaju 100 puta bolje od ovog ovde. Pitam se kako li sam ja zaslužio ovu kaznu,
a li sam to uradio? Da nisam možda stao uredniku na žulj, pa me ovaj uz'o na zub
muči me ovakvim igrama? Dakle, da se mi manemo ćorava posla i bacimo na plju....., ovaj opisivanje. Dakle, zvoni me-
i telefon, a sa druge strane žice, glas nama svima dragog urednika. Onda mi on polusmorenim glasom kaže da za me-
e ima jedan fliper i da isti po svaku cenu moram opisati. Kad sam preuzeo CD i video o čemu se radi, došlo mi je da disk
zafrljačim u Dunav, ali igra se opisati mora. Da rezimiramo, igra po svom kvalitetu može samo da zadovolji izvesne osobe kojima fali nešto u glavi, poslednji put ovakav fliper sam video davno na 486-tici, s tom razlikom da je onaj bio mnogo igriviji i bolji. Fizika u ovoj igri uopšte ne postoji, sve je 2D sa odvratnom grafikom. Prodavanja ima, a ako iko uspe da sakupi više od 2 miliona dobija "stogodišnju pretplatu na časopis". Naravno da se šalim, ali bukvalno igra je previše teška, upravo zbog nedostatka fizike i boljeg vizuelnog izgleda. Poligone možemo da izbrojimo na prste jedne ruke, a o zvuku i da ne govorimo. Sledeća jako bitna stvar koja ovaj fliper diže u nebesa jeste izbor između čak DVE (i brojem 2) table, od kojih se ne zna koja je budavija. U ovoj igri nema bukvalno ništa što može da vas zadovolji, pa čak ni na jedan jedini minut. Dakle, ako ste očajni onda ovu igru zaobiđite u najširem luku, jer ćete postati još očajniji.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
1.0	1.5	0.5	0.5	10%

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Kiss Pinball
Izdavač: Take 2
Sistem: PAL
Žanr: Fliper





Miloš Marković

Worms World Party



Ja mislim da na celoj zemaljskoj kugli nema osobe koja ne zna šta su crvići. Oni su doživeli svoj 4 nastavak (na DC prvi i verovatno jedini), ali ovaj se ne razlikuje ni malo od bilo kog prethodnog. To je ujedno i najveća mana igre. U suštini sve je već viđeno i milion puta odigrano. Pominju se i neka nova super oružja, ali o tome malo kasnije. Grafika je usavršena do maximuma, ali je i dalje ostala 2D. Boje su sada mnogo življe, a može se primetiti i boja pozadine, koja je postala sada interaktivna. Za razliku od ostalih verzija, sada sve nekako izgleda veselije i podseća upravo na žurku. Crvići su dobili neke nove osobine, kao na primer preprodaja super oružja. Naime, u okviru igre postoji pijaca, na kojoj igrači mogu da razmenjuju svoja upravo stečena oružja. Ovo je vrlo korisna stvar, jer igrači ovako mogu lepo da skupe gomilu "lepog oružja". Sa ovom opcijom jedan tim može da napreduje jako brzo, ali samo pod uslovom da iza sebe imaju gomilu pobeda (svaka pobeda vam može doneti određeni broj poena). Takođe uz pomoć ove opcije timovi se mogu ujednačiti, tako da praktično nikada neće biti "slabog tima". U delu sa misijama dodato je novih 45+5 misija. Cilj je naravno da se pokupi super oružje sa jednog kraja mape, a pri tome vi startujete na sasvim drugom kraju. Naravno, sve se odvija kao klasični meč. Kada pređete jednu misiju opet dobijate određen broj poena. Ono što je karakteristično za crviće je to da na jednom džojstiku mogu igrati do 4 igrača. U stvari, maximalan broj igrača je 8, jer se ostala 4 igrača mogu pridružiti veselom uništavanju preko porta broj dva. Igrači takođe mogu da se oprobaju u mreži. Map editor je najviše unapređen. Sada se u njemu mogu praviti i grbovi tima, mape i još mnogo toga. Dodato je i još mnogo tipova terena. Mape su zaista lepo urađene, pogotovu mapa Old Granny2, koja predstavlja novu verziju "stare bake"(najbolja mapa za uništavanje). E, sad sve ovo lepo izgleda, zar ne? Uprkos činjenici da je igra mnogo unapređena u vizu-



elnom pogledu, po pitanju novih oružja i ideja, igra zočarava. Dodato je svega dva nova super oružja. To mega bomb, i jedno oružje kojem sam zaboravio ime. su vrlo razorna, ali se jako teško dobijaju. Za razliku od verzije ove igre, na DC su izostavljene opcije koje aktiv ju razna poboljšanja. Umesto toga u malom podme možete uključiti slične opcije, ali koje su osiromašene (laskom treninga i misija se otvaraju nove opcije). Tako primer, možete imati super ovcu koja uprkos tome što mogućnost da leti, može da roni. Još ako uključite do demage Animals, i ako je vašem timu glavno super or ovca, dobijate nepobediv tim. Navešću i još neka mog poboljšanja osnovne igre: super voće (sva oružja pos voće i nanose 50% više šte mega elastik rope (samo ime kaže), a ostala sami ot te. Sledeća jako bitna stvar je k trola crvića. Naime, kontrola p joypada je jako konfuzna. Ako igrali Worms Armagedon, onda te kako to izgleda, samo s ma promenom, a to je da ne možete izvodite trik poteze kao na So



(skok u nazad, dupli skok i ostalo). Mali nedostatak, a mari. Dakle da rezimiramo, pa da se polako oprosti Malo inovacije i puno zabave. To je ono što ovu igru dvaja od drugih.

Sve ukupno, ja sam očekivao mnogo više od ovog nas ka, i to je ono što me razočarava. Team 17 je obećao zaboravni nastavak, nastavak koji će se igrati non-s Međutim, igra je daleko od toga. Na vama je da odlu Ali pošto je ovo jedini naslov iz Worms serijala za DC, da svako ko ima ovu konzolu trebalo bi da ima i ovu i Ukoliko ne volite ovakve igre, onda je pravo vreme d zavolite.



1 - 8 igrača



Ime: Worms World Party
Izdavač: Take 17
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Akcija

Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.0	5.0



ILLBLEED

Mihailo Tešić



Eto nama još jednog survival horrora. Reklo bi se da nam dobrih stvari nikad nije dosta ili bi barem tako rekli tvorci igara koji uporno gaze po već provereno komercijalnim žanrovima. No, da li nam pored Rezija, Tihog Brda i Dina koji kriziraju nanovo i nanovo (AAA, KRADEŠ MI FORE! BRATE, U KOM SI FAZONU? - Prim. Uroš) itd. itd. u ovom žanru bilo ko može ponuditi nekakvo osveženje (kad je već sama ideja da se napravi igra koja pripada ovom žanru prilično neoriginalna)?

Momci iz Climax Interactivea su očigledno mislili da mogu da donesu neke novitete na polju "užasnog opstanka" i to baš ovom igrom. Illbleed zaista u nečemu odstupa od standardne koncepcije koja bi se mogla opisati kao: "lov na predmete koji ti omogućavaju dalji napredak uz masakr hordi zombija raznoraznim oružjima". No, da li je u pitanju i dobra igra?

Pa, tu i tamo, mestimično. Ali generalno i ne baš. (Bravo, bravo - kakva odlučnost u ocenjivanju! - Aplauz redakcije).

Osnovna premisa igre je jednostavna - potrebno je da preživite kamare smrtonosnih, bolnih ili samo poremećenih zamki kojima obiluje "zabavni" park po imenu Illbleed, projekat milionera Michaela Reynoldsa koji izgleda nema baš puno pametnih ideja za upotrebu svojih miliončića. Dotični je ponudio nagradu od stotinu miliona dolara svakome ko preživi veselja Illbleeda. Mamac su zagrizla tri hrabra (i ne baš preterano mentalno obdarena) tinejdžera - i čik pogodite šta im se desilo? Pa, niko ne zna, pošto se oni ne pojavljuju u javnosti otkada su kročili u zabavni park Illbleed. E, na vama su se slomila kola - vi preuzimate ulogu mlade djeve po imenu Eriko Christy, ortakinje pomenutih likova koja je rešila da nađe svoje nesrećne drugare.

Sam park je podeljen na odeljke, od kojih svaki ima temu neke vrste horror filma, pa je tako i igra podeljena na misije između kojih obavljate one svakodnevne radnje kao što su zamena likova, opremanje i snimanje pozicije. Na početku ćete naleteti i na tzv. "meni sobe", što bi bile prostorije u kojima možete kupovati predmete, "photo shop" - što je prostorija za snimanje pozicije, kao i centar za posetioce u kome možete menjati lik koji igrate (naravno, tek kada nađete bar jednog od vaših nestalih drugara). Tu je i bolnica, u kojoj se možete lečiti ali i "ugraditi" nove organe koje nađete tokom igre, a koji vam pojačavaju osnovne osobine.

Ugradnja organa? Osnovne osobine? Tu dolazimo do onih delova u kojima je IllBleed zanimljiva i originalna igra. Vaš lik, osim što ima stavku "zdravlje" koja se klasično troši sa svakim udarcem koji pretrpite, ima osobine "rad srca" i "krvarenje". Tako postoje čak tri stvari na koje morate da pazite, inače - zbogom okrutni svete. Za razliku od većine survival horror igara, Illbleed baš i ne obiluje oružjem - naći ćete samo po jedno na svakom nivou (ako ga uopšte nađete). No, to je kul, pošto borba uopšte nije ključna stvar u ovoj igri. A ako do borbe i dođe, uvek (osim kod bossova) imate opciju da iz nje pobegnete - i to helikopterom! Ipak je ovo zabavni park.

Ako borba nije glavna stvar koja donosi uzbuđenje, ubrzane otkucaje srca i krvoliptanje - šta je? Pa - zamke, naravno! A njih ima svih veličina, oblika i boja. Kod zamki u centar pažnje dolaze ostale osobine vašeg lika - vid, sluh, miris i "šesto čulo". Kad god se približite nečem sumnjivom, bila to zamka ili sakriveni predmet, neko čulo će vam zapištati. A kada nađete predmet po imenu Horror Monitor (sam njegov naziv ukazuje koliko je ključan za ovu igru - stoga ćete ga uglavnom nalaziti na početku nivoa) moći ćete da "skenirate"



neki predeo koji vam deluje sumnjivo - ali time trošite adrenalin poene, koji su veoma ograničeni...

I tako, sve što sam vam do sada napričao zvuči OK, zar ne? E, u praksi su stvari malo drugačije. Igra nije toliko teška koliko je... nezgrapna, za šta je najviše zaslužan veoma loš sistem upravljanja. Dok šetate okolo, još je đene-đene (osim kada morate da skakućete kao Lara - to je sasvim posebna vrsta horora koji ne želite ni da gledate, a kamoli da igrate), ali kada upadnete u fajt - nek' su vam bogovi u pomoći. Kamera se tada fiksira, analogni kontroler nekako uvek pogrešno shvati vašu nameru, a lik često neće da potrči, što rezultira u mnogo većim količinama krvi nego što bi bilo zdravo po njega/nju. Detekcija kolizije je često loša, što takođe može dovesti do preterane upotrebe profanosti od strane igrača. A posle kažu da survival horror ne kvari omladinu...

Grafika je OK. Šta da vam kažem osim - Dreamcast. Zvuk je prosečan - mada su američki glumci prilično iritantni (tj. loši) - a ni likovima se ne pomeraju usta dok pričaju. To nas dovodi do poslednjeg problema ove igre - osim glasovnih sekvenci koje su na engleskom i izgovaraju ih gore pomenuti iritantni Ameri - skoro sve ostalo u igri je na japanskom. Pa vi vidite sami.



1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Illbleed
Izdavač: Jaleco
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	2.0	3.0





Marko Lambeta

RIVAL SCHOOLS 2
BURNING JUSTICE



Od legendarnog Tekkena III ne sećam se da sam odigrao neku tabačinu vrednu pomena. Momci iz Capcoma ponudili su nešto slično: obilje zanimljivih likova i suludih udaračkih kombinacija zapakovanih u igru Rival Schools II.

Na našem tržištu se vrti japansko izdanje ove igre, u kome su svi nazivi opcija, objašnjenja i ostale važne stvari, naravno napisane na ovom marsovskom jeziku. Prvih par minuta verovatno ćete tupo blejati u ekran, pokušavajući da naćoredate po koju opciju. Ja sam ipak uspeo da skontam neke fore, uz prevodilačku pomoć mog instruktora sumo rvanja.

Glavni junaci, odnosno tabadžije, u ovoj igri su srednjoškolci koji se, udruženi sa par dobrodržećih profa, pesnicama bore za čast i prevlast svojih pet škola. Na raspolaganju vam je preko dvadeset likova: mračnih tipusa i devojaka škole Gedou, štrebera iz Justice škole i mnogi drugi kul likovi. Posebno su zanimljivi učenici sportske gimnazije Gorin: bejzbol igrač Šoma, koji palijom namešta vilice; teniserka Momo, koja forhendom proređuje zubiće; odbojkašica Natsu, koja umesto lopte smečuje glave protivnika, itd.

U svakoj borbi ne birate samo jednog fajtera/fajterku, već osnivate tim od tri borca. Vi upravljate jednim, a druga dva vam, kad zagusti, priskaču u pomoć.





U Arkadnom modu možete izabrati slobodne borbe (Free Mode) ili pratiti priču (Story Mode). Ova opcija je mnogo zanimljivija. U njoj je potrebno da tabadžije iz jedne škole pobede ostale škole. Vođenje svake škole podrazumeva različitu priču i zaplete. Na primer, dešavaće se da vam pred odlučujuću borbu protivnici kidnapuju jednog pulena ili naprave neku drugu sabotažu. Ako pobedite u Story Modu otključaćete sve skrivene likove.

Najgluplja opcija u igri je svakako Character Edit Game, neka vrsta društvene igre u kojoj kreirate novi lik u igri (ovo samo Japanci mogu da smisle).

Na turniru ili ligi možete kompjuterski vođenim likovima ili svojim pajtosima, pokazati ko je najjači baja u kraju. Kompjuterski likovi i nisu baš neki izazov, ali tek pošto savladate većinu ubitačnih poteza i kombinacija.

Rival Schools II je više zasnovan na kombo udarcima, u Tekken fazonu, nego na tradicionalnom pesničenju & nogetanju. Za najjednostavnije udarce potrebno je izvesti pravu akrobaciju na džojpedu u fazonu: dva puta levo, sedam puta desno, provuci džojed tri puta kroz noge, dubi na glavi deset sekundi i pritisni taster A. Srećom sve kombinacije objašnjene su na ekranu koji se poziva pritiskom na taster Start, za vreme trajanja terninga. Najefektniji su Team Up i Party Up napadi, čijim aktiviranjem će vam se u tabanju neprijatelja pridružiti jedan, odnosno dva člana vašeg tima. Ovim izrazito efikasnim i izrazito nesportskim tehnikama oduvaćete ogroman deo energetske skale protivnika.

Grafika i zvuk su prilično dobri, likovi su maštovito dizajnirani i fino animirani, mada su primetna povremena usporenja. Igračka atmosfera je na visokom nivou i sigurno neće



1 - 2 igrača


Kompatibilno sa vizuelnom kartom


Podržava vibracije

Ime: Rival School: Burning Justice
Izdavač: Capcom
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Tuča


Dreamcast



Schoola II, koja nosi naziv Project Justice, a koja je izašla 16. maja (a kod naših pirata verovatno i ranije) ili strpljivo sačekajte srpsku verziju ove igre koja će izaći malo sutra.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)** na ustupljenim diskovima.*



razočarati prave ljubitelje tabačina.
Posle svega stiče se utisak da je Rival Schools II prilično kvalitetno odrađena igra, ali ono što zaista ubija u pojam je japanski jezik, koji većinu zanimljivih opcija pretvara u nerešivu misteriju. Ovaj problem može se pravazići na par načina. Kupite knjigu "Japanski za početnike" pa ćete posle par godina predanog učenja možda nešto i skapirati. Jednostavnije rešenje je da potražite američku verziju Rival



Miloš (S)Marković kaže:

Tuča koja je na PSX-u unela brojne inovacije. Najpre je bila uvedena borba u tagovima (parovima), a kasnije i još neke.
Sada je ova popularna igra zaživela i na DC-u, naravno sa mnogo više poteza likova. Igra je u sištini ostala ista, ali sa grafičke strane izgleda mnogo bolje. Takođe su podržane i borbe u parovima. Subjektivno igra mi se i nije dopala jer nikada nisam voleo ovakav tip igara (TEEKEN SE IZUZIMA). Objektivno ima i boljih igara ovog žanra ali i ova igra ima šta da pruži.





Ankica Čukić

Skies of Arcadia



Pre nekoliko vekova, šest Meseca je kružilo oko Arkadije, bacajući magično kamenje na njenu površinu. Kamenje je padalo kao kiša na površinu ove prelepe zemlje, stvarajući velike kontinente u vazduhu, izdižući stene u vis, stvarajući jedan novi magični svet. Svet ogromne lepote, prepun predivnih stvorenja, divnih ljudi i zanimljivih običaja. Smrtnici, dobrodošli u Arkadiju, zemlju uzvišenih, zemlju magičnog kamenja. Onaj ko je umeo da se služi kamenjem na pravi način mogao je steći ogromne sposobnosti, neslućene moći. Stari mudraci su bili jedini koji su pronikli u potencijal i moć kamenja, stvarajući šest Gigasa, ogromnih zveri neslućene snage i gotovo neranjive, a moćno kamenje im je omogućilo da ih kontrolišu. Na vama je da pronađete magično kamenje, a zašto? To vam nikako neću otkriti, cenim da je mnogo bolje da to sami provalite...



Di' ste mile, žive bile? Onaj koji je rek'o da žene nisu za igranje pucačina i RPG-ova je umno poremećen i definitivno izretardiran u lobanji. Ako niko drugi, onda sam ja - neslućeni fanatik kada su oba žanra u pitanju, a boga mi i kada su u pitanju strategije, što realtime, što turnbased, živi primer toga da je to golema i apsurdna laž koja je lišena elementarne logike i zdravog razuma. HA! I nije ni čudo što su programeri shvatili da su žene te koje treba da preuzmu kormilo i spasu stvari u navali kvazi-heroja i nadri-šmekera. I Uroš je neposredno pred svoj nestanak spominjao kako bi voleo jednog ženskog autora u redakciji, čisto da osveži sastav i da uvede neke nove poglede na stvari. Elem, svaka mu se obistinila, na žalost - on više nije tu da vidi svojih ruku delo. Žalim jedino što sam ja tu na uštrb njega, ali šta da se radi - dok Joda ne knori Luk nije Džedaj...

Dakle, igra vas stavlja u ulogu mladog Vyes-a, pripadnika organizacije Plavih Lopova (Bitangi, Pljačkaša, šta ga već...) i sina vođe organizacije, velikog kapetana Dyne-a (tsk, ko li im natiče ova imena?) Moram da vas odmah informišem - ovo je definitivno najšareniji i najsimpatičniji FRP koji sam do sada videla. Krasi ga mnoštvo detalja i gomila efekata, što svetlosnih, što vizuelnih (igra se "cakli" k'o Grand Šou u najboljem izdanju sa Suzanom Mančić u gedžavoj, šljaštavoj haljini), jednostavna borba i sijaset stvari koje neću otkriti, već ću ih ostaviti igračima za overu. Verujte mi, ovu igru VREDI posedovati jer je prva ove vrste i ovakvog obima na SDC-u. Kao što je već rečeno cilj je naći kamenje, a toga makar ima i to na sve strane. Sad je samo problem pronaći ono pravo. Nisam se šalila kada sam rekla da je igra velika, jer me je samo prva tamnica ubezeknula svojom mamutskom veličinom. Keve mi moje, glavni likovi su veliki u svakom kadru, ali kada ih uporedite sa prvom tamnicom u koju ulazite, shvatićete koliko su u stvari kepavi i ništavni, a





1 igrač

Podržava vibracije

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Skies of Arcadia
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: RPG



Dreamcast

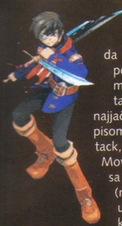
onda ćete se preneraziti, jer ćete tek tu uvideti da su sve ostale u koje ćete zalaziti veće, čudnije, kompleksnije, bogatije kreaturama...
Isto tako ne shvatajte olako upozorenje na početku koje se odnosi na epilepsiju. Igra stvarno poseduje dinamične promene kada je vizuelizacija u pitanju, pa će vam se u slučaju da igrate u mraku na momente činiti da ste u diskoteci i da vas stroboskop s vremena na vreme čuka po očima.
Priča počinje vašim napadom na Imperijalnu Armadu (ili nešto u tom fazonu) i osvajanjem iste. Tu ćete upoznati prvog negativca Alfonsa, fensi fegetarčića koji ide okolo i "smrdi" kako je najlepši i







najbolji, uzvišen ratnik i osoba visokog porekla koja se ne sukobljava sa svakakvima, već beži kao uplakano dete, naređujući vojnicima da ga brane dok on kukavički beži (u stvari hrabro uzmiče da povrati snagu). Pritom ćete steći bogat plen i gomilu iskustva, shvatiti kako funkcioniše borba i šta je tu promenjeno.
Sa polja inovacija, po prvi put srećem (u igri ovog tipa) promenu opreme koju nosite za vreme borbe. Pored toga, ubačena je nova skala, Spirit skala, koja vam dozvoljava (ili ograničava, ako više volite) upotrebu mađija i specijalnih udaraca. Naime, kada napadate i mlatite po neprijateljima - skala se puni, pa ako raspolažete sa određenom borbenom tehnikom koja iziskuje 7 spirit-a, morate makar dva-tri puta da napadnete. Ako ne napadate, spirit se puni tako što umesto da napadate i branite, odaberete focus funkciju i usnimite kako se lik napinje (kao da hoće da vrši nuždu). Preporučljivo je da uvek imate dovoljno spirit-a, jer su magije uspešnije, a i veće su verovatnoće da će se lik i braniti pored toga što će da napada. Na polju nemate kontrolu pokreta, samo dajete jednostavne komande i uživate u vizuelizaciji. Iks puta će se likovi sami braniti ili ispoljiti najjači napad, što će biti propraćeno natpisom akcije koju lik izvršava (Counter Attack, Attack, Critical Attack, Focus, Super Move...) Pored toga, pošto raspolažete sa "višenamenskim" oružjem (multipraktik), dovoljno je da u borbi stisnete Y dugme, kada primetite da napadi nisu jaki kao što su nekoć bili. Ako ste pri napadima koristili vatru, preći ćete na prirodu ili drugi element, a oštećenje koje nanosite će vidno skočiti.



Što više koristite elemente i predmete, to će vam likovi brže i bolje napredovati, učeći nove specijalne udarce i magije, a za to će vam u nekim slučajevima ustrebati i koji "napitčić". Kada budete očistili Armadu i oslobodili mistično čeljade koje je bilo zarobljeno na samom početku igre, preći ćete u drugi režim - plutanje po Arkadiji. Pošto vozite veliki brod (sa sve jedrima i mlaznjacima), uvidećete da imate kompas koji vas navodi, skalu elevacije (da znate koliko ste visoko ili nisko) i gomilu neba koje treba preploviti. Svet je ENORMAN, treba ga istražiti celog, a ja upravo dolazim na prvu negativnu tačku - preveliki broj random attack susreta. Ja ZNAM da je to jedna od osnovnih stvari u igrama ovog tipa, ali kada sagledate veličinu igre i shvatite da će vas od jedne do druge lokacije napasti najmanje 85 puta, više vam se ne igra već vam se povraća. U nekim slučajevima sam udarala glavom u zid u nameri da ga srušim i ugrizem komšiju za nos, jer je BAŠ on kriv što ja toliko patim!
Igru svima od sveg srca preporučujem, originalna je, sveža i ogromna, pa će vam držati pažnju dugo, dugo vremena. Čista petica...



Mihailo (Sm)ešić kaže:

Slatko, slatko. Pravi dobri stari manga-rpg. Od prve sekvence ćete ili biti kupljeni i ostati zalepljeni za Dreamcast do kraja, ili ćete odmah bataliti ovu divoticu i otići da se pridružite hordama Counter-Stikera i ostalih đavoljih poklonika. Kad smo već kod FPS-ova, oduševilo me što ova (inače potpuno 3D, čak nema ni animacija) igra ima opciju da se prebacite u pogled iz prvog lica i tako zagledate svaki ćošak u potrazi za tim večno skrivenim predmetima. U svakom slučaju, Skies Of Arcadia je klasičan, što znači dobar, japanski RPG.





Marko Lambeta

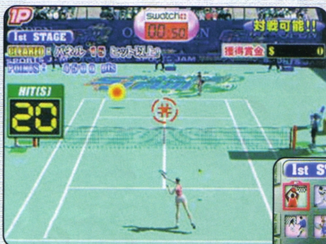




Sportske simulacije olimpijskih disciplina spadaju među najzanimljivije takmičarske žanrove kompjuterskih igrica. Ma znate već o čemu govorim - malo furioznog tapkanja tastera, malo besomučnog cimanja džojpeda i novi svetski rekord je zasigurno oboren. Sports Jam donosi sličnu koncepciju, ali umesto atletike i drugih olimpijskih disciplina, tu je pregršt popularnih sportova: fudbal, tenis, košarka itd.

Sportovi koje smo do sad navikli da cepamo u klasičnim fudbalskim, košarkaškim i drugim sportskim igrama, sada su obrađeni na sasvim nov način. Iz svakog sporta izdvojen je po jedan segment: šutiranje slobodnih udaraca, trica, itd.

Evo i kratkog objašnjenja svih takmičarskih disciplina: košarka - ako ste ikad gledali takmičenje u šutiranju trojki, sve će vam biti jasno. Potrebno je za određeno vreme ubaciti što više "bombi". Preciznost se postiže pravovremenim pritiskom na taster.



Bejzbol - u ovom nama tako bliskom sportu, potrebno je opaučiti loptu, procenivši njen let. Zatim munjevitim tapkanjem tatera "nabildovati" udarac i poslati je što dalje, po mogućstvu komšiji u baščicu, koja je par desetina hiljada svetlosnih godina udaljena od stadiona na kome se odvija dotična radnja bejzbolske fabule.

Ragbi - ili ti američki fudbal, još jedan od sportova koji milioni naših sugrađana svakodnevno upražnjavaju, lomeći jedni drugima kosti & hrskavice junačke. Ovaj "plemeniti sport" je zastupljen sa dve discipline. U jednoj je primarno brzo tapkanje, u drugoj precizno ciljanje.

Najvažnija stvar na svetu - zastupljena je takođe sa dve discipline. U prvoj je potrebno postići zgoditak posle nabacivke iz kornera. U drugoj je cilj isti, ali izvodeći slobodan udarac. Golf - odredite jačinu, spin i ožežite po loptici, sa ciljem da ona padne na označeno polje. U sledećoj golferskoj disciplini po
no je, sa što manje
kušaja, dotičnu lopticu
citi u rupicu. Tenis - za ovo će va
ti potrebni brzi refleksi. Cilj je lopticom potrefiti pok
mete na suprotnoj strani terena. Biciš - još jedna disc
za bildovanje prstiju. U prvom krugu treba tapkati
tek toliko da održite skalu izdržljivosti na visokom
čuvajući snagu za finiš. U poslednjem krugu koristeći
noge, nos i ostale extremitete ultra brzo pritiskajte ta
i pobeda je vaša. Hokej - prilično zanimljiva varijanta
ja jedan na jedan. U drugoj hokejaškoj disciplini u ulo
nesretnog golmana koji treba da zaustavi rafalnu
protivničih igrača. Pored ovih dvanaest postoje još tr
vene discipline. Koje pitate se vi - pljuvanje u dalj, hrk
možda nameštanje vilice sudiji? E, pa to ćete morati
da otkrijete. Na žalo
nabrojani sportovi s
lično "japanoliki", vi
snovani na dobijanju
glupih bonus poena,
na pravoj igračko -
mičarskoj atmosferi,
ju smo navikli u d
sportskim simulacija
Igrivost je prilično l



se gotovo sve discipline svode na poklapanje krstića, odnosno nišana, čime se obezbeđuje preciznost udarca. Nema dakle
od rafiniranog igračkog osećaja koji ste razvijali igra
FIFU, Nba Live! itd.

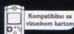
Zvuk je dobar, kao i grafika, mada ne baš u svakoj
ni. Modeli sportista su sjajno animirani & rendero
najnadrdanoprerenderovaniji je voditelj koji svojim
tarima daje posebnu čar ovoj igri. Lik je zista sjajno
sa bog te pita kol'ko miliona poligona, a sa svojom
nom "zurkom" i metalik odelom deluje zaista impr
Sports Jam predstavlja solidnu kolekciju sportskih
ra. Neke discipline su traljavo odrađene, dok pojedi
gu biti prilično zabavne, pogotovo ako ih pržite
tvom.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad** **(021/44 37 88)** na ustupljenim diskovima.*



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.5	3.5

1 - 2 igrača



Ime: Sport Jam
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Olimpijada



Dreamcast

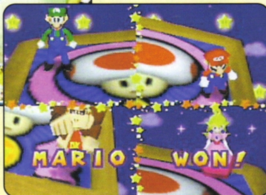


Satori Jo

MARIO PARTY 2

Mario Party 2 prati istu premisu kao i prva igra - od jednog do četiri igrača učestvuje u igranju društvene igre na tabli (slično Ne Ljuti Se Coveče ili Monopol). Tabli ima šest (od kojih je jedna bonus), igrača uvek ima četiri (bilo AI ili ljudi). Svaki igrač redom, koji je određen bacanjem kockice pre početka igre na tabli, baca kockicu i pomera se za onoliko mesta koliko je kockica pokazala. Polja na tabli mogu biti plava (dobijate novčiće), crvena (gubite novčiće) i specijalna. Specijalnih polja ima više vrsta i ona su značajno po-





većana u odnosu na prvu igru. Uvedena su polja borbenih mini igara, banka, prodavnica predmeta, polja mini igre predmeta, pored već standardnih sreća (!), znak?, Boo i sl. Kada svo četvoro igrača bace kocku, prelazi se na igranje mini-igre.

U zavisnosti od toga na koje polje su igrači stali, igra se ili igra svako pojedinačno ili tri protiv jedan ili dva protiv dva. Ko u igri pobedi dobija novčiće. Razlika u odnosu na prvi deo je da više nema gubljenja novčića u mini-igrama. Takođe, značajno je manja količina novčića koju tokom igre možete dobiti, jer vrlo malo igara nudi mogućnost da se dobije više od standardnih deset novčića. Preokreti su ipak još uvek vrlo česti i to je zasluga borbenih mini-igara koje preuzimaju primat koji su polja sreće (!) imala u prvom delu. Kada jedan od igrača stane na polje borbene mini-igre, od svakog igrača se uzima ista količina novčića, a dva najbolja u igri dele sav plen. Isto tako Boo, koji može da krade novčiće ili zvezde od ostalih igrača, je sada mnogo efikasniji. Iako je uvedeno da igrač može da otera Booa, u praksi je to nemoguće.

Mini-igara ima oko osamdeset, od kojih su dvadesetak specijalne (borbene i predmetne), a ostatak one koje se igraju na kraju poteza. Dvadesetak su već znane igre iz prvog dela, sa promenjenom grafikom, dok su ostale nove.

Izbačeno je rotiranje joysticka, a dodato da pre igranja igre nju možete probati, pa ih me morate učiti u samoj igri. Dizajn novih igara je opet vrhunski i sve igre su u najmanju ruku odlične, dok ima nekih koje su apsolutno savršene. Znajući patetične pokušaje drugih firmi da naprave igru party tipa na drugim konzolama, ovaj odličan dizajn samo još više oduševljava.

Noviteti su i da sada svaka pojedinačna tabla ima svoju temu, specifične igre, prečice i kostime za likove koji igraju. Tako će na Piratskoj tabli igrači biti obučeni u piratske kostime, na Divlji Zapad tabli u kaubojske, itd. Novouvedene igre za predmete su takođe specifične za svaku tablu. U njima možete dobiti specijalne predmete koji će vam pomoći u igri - od pečurki za više bacanja kockica u jednom potezu, do najjačeg predmeta čarobne lampe koja vas automatski dovede do polja sa zvezdom. Pre same igre možete namestiti da li će se na kraju same igre bodovati najbolji učinak, što u prethodnom delu nije bilo moguće.

Znajući kakav je princip igre, ne mora se posebno naglašavati da je ovo igra koja se najbolje igra sa troje prijatelja, i tako je zaista neverovatno zarazna. Ipak, i kao igra za jednog igrača ona više nego zadovoljava, najviše zbog mogućnosti da igru prilagodite svojim potrebama i zbog sjajne AI, čiji se kvalitet može namestiti. Ono što razočarava u ovom nastavku je relativna jednostavnost igre za jednog igrača. Bonus tabla se dobije kada svaku od ostalih pet tabli odigrate po jedanput, više nema skupljanja zvezdi zbog specijalnih tajni - sve one se pretvaraju u novčiće koji idu u kasicu, a to čini kupovinu igara mnogo jednostavnijom i bržom. Dodatna inicijativa za jednog igrača je bio i svet mini-igrara, koji je omogućavao da se sve mini-igre odigraju jedna po jedna. I ovde taj mod postoji, ali su igre neverovatno teške, čak i veteranima prve igre. Ipak, bonusi koji se dobijaju kada se ovaj mod završi su dovoljna inicijativa da se ustraje.

Sve u svemu, Mario Party 2 je vrhunska žurka-zabava ako imate četvoro ljudi koji vole da se igraju. Raznovrsnost tabli i mini-igara osigurava da će se ona igrati jako dugo, bez obzira da li ste otkrili sve tajne ili ne. I samo za jednog igrača, ona je više nego odlična, mada ne i toliko zabavna kao kada igrate protiv živih ljudi. Ako niste probali prvi deo, a želite da osetite vrhunsku zabavu, pogodnu i za one koji inače ne igraju igre na konzolama, onda je ovo igra za vas. Ona je takođe i čvrsti dokaz zašto je Nintendo i posle toliko godina još uvek vodeći svetski proizvođač interaktivne zabave.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	5.0



1-4 igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Kontroler Pak

Ime: Mario Party 2
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Društvena Igra



Neka vam ovo proleće bude nešto posebno!



Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim se svake godine povećava. Pogotovo sada kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš. Sada je pravo vreme da ga nabavite i to iz najnovije kolor kolekcije, u šest "cool" boja:

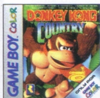


Tirkizna, Malina Crvena, Providno Ljubičasta, Sunčano Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - nemojte da vam propadne i ovo proleće!



Croc



Donkey Kong Country



Driver



D. Mira Freestyle BMX



The Grinch



GTA 2



102 Dalmatians



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36







Gradimir Joksimović

Metal Walker

Originalni koncept PokÈmona, FRP univerzuma koji suvereno vlada tržištem igračkih konzola, nebrojeno puta je korišćen u igrama svih mogućih proizvođača. Na žalost, ni jedna od tih igara kvalitetom se nije ni približila originalu. Častan izuzetak predstavlja nova Capcomova igra, u kojoj PokÈmon konačno dobija dostojnog rivala.

Za razliku od svog uzora, Metal Walker uključuje SF elemente. Krajem 21. veka, na udaljenoj planeti otkriven je novi element, poznat kao Core. Planeta s dragocenim metalom iznenada biva uništena, pri čemu se gubi trag mnogim istraživačima, među kojima se našao i otac glavnog junaka Tetsua. On će u potragu za ocem krenuti uz pomoć doktora Hawka i Metal Walker robota, sačinjenih od misterioznog elementa što im omogućava da se transformišu u nekoliko različitih oblika.





Kao u PokÈmonu, igru počinjete s jednim Metal Walkerom u svojoj najjednostavnijoj formi, koji će tokom borbi s drugim robotima postepeno sticati iskustvo i evoluirati u naprednije oblike. Roboti su podeljeni na tri grupe, prema sredini kojom se kreću: Land, Marine i Sky. Zemljani roboti, na primer, moćniji su od onih koji se kreću vodom, ali su zato izloženiji napadima iz vazduha.

Borbe se odvijaju u naročitim arenama, gde se sukobljeni roboti sudaraju i odbijaju poput bilijarskih kugli. Potrebno je usmeriti robota i odrediti jačinu kojom će biti "lansiran", što takođe liči na bilijar. Dobro odmeren hitac može vam u jednom cugu doneti pobedu - usmerite robota na protivnika, od koga će se ovaj odbiti, pokupiti dodatak, udariti u zid i ponovo se sudariti sa napola uništenim neprijateljem. Naravno, takve poteze morate dobro uvežbati, jer ćete se na kasnijim nivoima boriti s više protivnika u isto vreme. Iza uništenog protivnika ostaju metalni opiljci koje možete koristiti za unapređenje starog ili izgradnju novih robota.Sve u svemu, ako ste se umorili od PokÈmon (šverujedasluča Metal Walker će vas osvežiti dobrom pričom i jedinstvenim borbenim sistemom. Generalno pojednostavljen interfejs omogućiće vam da više pažnje posvetite akciji, a manje razmišljanju.



Ime: Metal Walker
Izdavač: Capcom
Veličina: 16 Megabita
Žanr: FRP

GB color



Gradimir Joksimović



Inspector Gadget

Crtani filmovi o inspektoru Gedžetu, smotanom detektivu s robotskim implantima koji je osvojio srca miliona dece širom sveta, iz nepoznatih razloga na našim prostorima nikada nisu prikazivani u dovoljnoj meri. No, to nas neće sprečiti da uživamo u novoj igri Ubi Softa, simpatičnoj akcionoj platformi koju krase prelepa grafika i sjajna atmosfera.

Igra se sastoji iz 15 nivoa, na kojima se borite s hordama sledbenika zlog doktora Kandže (Claw) i njegove organizacije M.A.D. Na strani dobra, pored Gedžeta boriće se i njegova nećaka Penny i verni pas Brain. S neprijateljima ćete izlaziti na kraj koristeći brojne dodatke, ugrađene u Gedžetovo unapređeno telo, kao što su čekić, helikopterska elisa, mreža, fotografski blic itd. Usput ćete se suočavati i sa lakšim logičkim problemima koje ćete rešavati promenom lika kojim upravljate, jer svako od njih ima karakteristične sposobnosti koje treba iskoristiti u određenom trenutku. Recimo, kad se nađete ispred kompjuterskih terminala, izaberite Penny, koja je stručnjak za računare, i rešićete problem. Isto tako, kučence koristite kada se ukaže potreba za izvođenjem visokog skoka ili provlačenjem kroz uske prolaze. Iz izloženog je jasno da je Inspector Gadget veoma raznovrsna igra koja će vam pružiti mnogo zabave.



Jedina konkretna zamerka može se uputiti na sistem snimanja pozicije. Nivoi su podeljeni na po tri podnivoa, ali šifra koju dobijete na kraju vratiće vas uvek na prvi podnivo. Tako, ako poginete na sekciji 4-3 i unesete šifru za četvrti nivo, počećete sve iz početka, od nivoa 4-1. Vremenom to može da zamori i najupornije igrače. Nivoi su pri tom iznenađujuće složeni i treba uložiti dosta truda da bi se završili kako treba.



Ljubiteljima staromodnih platformi, gde pamćenje, veština i malo sreće igraju ključnu ulogu, ne bi smeli da propuste ovaj program. Ako ništa drugo, uživaće u vrlo lepoj grafici i bogatom zvuku.



Ime: Inspector Gadget
Izdavač: Ubisoft
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Akcija

GB color



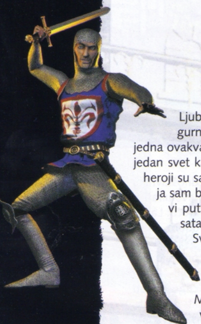


Miloš Marković

HERO

OF MIGH





Ljubitelji ovoga serijala sigurno nikada nisu sanjali da jedna ovakva igra može da se prenese u jedan svet kakav je 3D svet. Da, da, ljudi, dobro ste čuli, heroji su sada u potpunosti urađeni u 3D-u. Verujte mi i ja sam bio isto toliko zbunjen kao i vi kada sam po prvi put pokrenuo "nove" heroje na PS2. Prvih pola sata sam se čudio, a onda sam se uživeo u igru. Svako ko je video bilo koje prethodne heroje, zna o čemu se radi. Ali, ako se po prvi put susrećete sa ovim naslovom iz porodice Might & Magic, evo par reči. Heroes of Might & Magic predstavlja poteznu strategiju, ali u fantazijskom okruženju. Bukvalno ovu igru možemo okarakterisati kao spoj RTS-a i FRP-a (za malo bolje FRP majstore WarHamer). Svaki nastavak je uneo dosta inovacija u osnovnu izvedbu, pogotovo treći deo na PC-u. Međutim, prosto ne znam kako da okarakterišem ovaj nastavak, kao četvrti u nizu ili poseban naslov? Ima zaista puno poboljšanja i pogoršanja. Ali, da mi ne dužimo, već da kažem i par reči o samoj igri. Dakle, kao što sam već spomenuo, celo izvođenje je sada u 3D-u. Koliko dobro zvuči, toliko je i loše. Zarad dobrog izgleda, morali smo da žrtvujemo orijentaciju i kretanje. Sećate li se kako ste ranije mogli slobodno da se krećete, a da sve bude pregledno? E, pa sada se i dalje možete slobodno kretati, ali je sve dosta nepregledno. Sada se možete kretati neograničeno i ne morate da se prebacujete u novi dan, već će igra sama to uraditi.



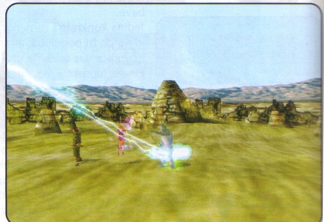


Dalje, unapređivanje jedinica se vrši preko skupljenog iskustva. Na žalost, više ne možete da ulazite u dvorac i tu da ga unapređujete, već kada uđete možete samo pokupiti vojsku. Vojska se ne unapređuje kao ranije. Znači, nema više ono prođe dan, ja imam pare, ajd' da unapredim vojsku. Već sad svaka jedinica ima svoj iskustveni bar, koji kada se napuni dolazi do unapređivanja iste. Sledeća jako bitna izmenjena stvar je borba. Ako ste igrali Final Fantasy (bilo koji), onda znate o čemu govorim. Dakle, kada se susretnu dve neprijateljski nastrojene jedinice pogled se prebacuje u treće lice. Potpuna kontrola borbe koja je kao preneta iz gore pomenutog Squarevog hita. Takođe možete izabrati i ugao kamere, koji će biti u zavisnosti od vašeg izbora iza leđa vašoj vojsci ili pak sa strane (kao u bilo kom prethodnom delu samo u 3D-u). Ono što je jako pohvalno je to da, ukoliko imate mnogo vojske grupisane na jednom mestu, iste možete razbiti na više manjih grupa. Ovo vam može dosta pomoći ako vas napada više neprijatelja, a vi u rat poveli samo jednu grupu. Na samom počet-



(Lj)Ankica Kukić kaže:

Oduvek sam se pitala na šta bi ličilo pretvoriti heroje iz potezne strategije u strategiju u realnom vremenu i evo šta se dobija... Mogućnosti su vam manje, i igra je dobila više na igrivost, ali je izgubila na interakciji sa sredinom i vašim posedima. Nema više resursa, samo obrt kapitala, nema tavorenja jedinica, već možete da vodite ograničeni broj... Imate 4 klase za odabir i mnoštvo bandita na tabli, a borba je interesantno animirana sa živopisnim detaljima. Pojedine jedinice izgledaju fantastično, magije su kul, ali smatram da je trebalo da ih bude mnogo više, kao i atifekata i heroja... Igra ubacuje tu i tamo po neku novinu i to je to. Sve u svemu nimalo loše, lako, jednostavno i prosto, sa određenom dozom šarma. Uživajte...



Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Heroes of Might & Magic III
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: RTS

PlayStation 2




...ku možete izabrati klasu vašeg vojskovođe koji će voditi vašu armiju. U zavisnosti od izbora vi možete da kontrolišete: nemrtve i ostale karakondžule (nekromanser), ratnike (paladin), magična stvorenja (čarobnica), dok će varvarin imati perfektan balans između ratnika i ne mrtvih (zbunjujuće). Izbor jedinica je proširen, ali nebitno. Resursa za izgradnju gotovo i da nema. Po meni ovaj nastavak, ne može da prevaziđe svoje prethodnike. Razlozi su jednostavni. Igra je bitno izgubila na igrivosti. Ali, to nije i jedini razlog. Grafika za koju sam ja očekivao da će biti odlična, ustvari i nije. Previše jednobojna i na prvi (a i drugi) pogled loša. Ona se pak bitno poboljšava kada dođe do borbe.

Naime, onda sve nekako oživi i dobije tonalitet. Zvuk je odličan, ali ne i najbolji. Muzičke teme su prekomponovane i prenete iz "trojke", s tim da ima i nekih novih koje stvarno jako lepo zvuče. Ako vam se svidela muzika iz igre, istu možete i preslušati kasnije.

Tako puno inovacija, a tako malo pruža. Pošto je ovo prvi naslov iz ove serije na PS2 onda ga barem odigrajte na kratko. Čisto da vidite šta je promenjeno. Ukoliko se ne zadovoljite, uvek možete odigrati na PC treći nastavak iz ovog serijala (kao i bilo koji drugi:).



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	4.0

83%





Igor Simić

ATV Offroad Fury

ATV? Ovaaj... a šta mu je to? Pa mogu da vam "prevedem" skraćenicu za početak, ATV je kraće od Alternative Terrain Vehicle, ali to vam verovatno (kao ni meni) ne znači puno. ATV vozila su ono što bi Amerikanci u žargonu nazvali Beach buggies, a ja bih domaćoj publici to najbolje objasnio kao četvorotočkašku verziju nekada kod nas veoma popularnog Yamaha trotočkaša.

Nadam se da vam je moje "iscrpno objašnjenje" (ha, ha...) pomoglo da bar delimično razumete o čemu se radi, ali tu su slike, pa pogledajte. ATV je posle Ridge racer-a, po mom mišljenju prva ozbiljna simulacija vožnje, a koliko je ozbiljan projekat u pitanju možda će vam reći to da su muziku za intro komponovali i izveli niko drugi do Beastie boys!!! Intro je pravo malo savršenstvo i po prvi put u istoriji igranja i opisivanja igara bilo mi je žao kada se intro završio iako je trajao 4-5 minuta! Obavezno pogledajte kakve sve čari u sebi kriju trke ATV vozila i kakve se sve figure mogu izvesti na ovim "mašinama", a za sam kraj intro-a iskusni lisci iz Rainbow studios-a ostavili su jedan predivan kadar u kome vidite kako je na ovim vozilima moguće i LETETI!

Osim Beastie boys-a u igri se pojavljuju i pesme Pearl Jam-a i ostalih velikana rock i alternativne svetske scene, što zvuk u ovoj igri diže na najviši nivo.

Kako to obično biva, posle introa sledi Main menu koji je jako jednostavan i pored opcija koje je moguće podesiti, tu je i 6 modova u kojima je ovu igru moguće igrati. Training - mod koji je neophodno proći da biste se upoznali sa kontrolama i načinom vožnje, izvođenja skokova, trikova ... i svega što će vam biti potrebno da na stazi, kada trka krene, ne izgledate smešno. Trening je veoma detaljan i sastoji se od 6 delova u kojima vam glas trenera veoma detaljno govori šta biste trebali da uradite i kako da to pomoću džojstika sprovedete u delo. Vrlo dopadljiv način da se igraču približe kontrole i načini kretanja vozila.

MAXISS Nationals je prvi od "ozbiljnih" modova i kada ga budete odabrali pruža vam se mogućnost da pokušate da oborite rekord kruga na nekoj od staza ili da učestvujete u nacionalnom takmičenju gde možete osetiti miris benzina i udarce protivnika na stazama širom Amerike. Naravno, pre nego što započnete takmičenje u bilo kom modu ponuđen vam je izbor od 22 ATV vozila 6 najpoznatijih svetskih proizvođača - Yamaha, Honda, Kawasaki, Havoc, Polaris i Ravage od kojih svako ima 4 osobine koje veoma bitno utiču na vašu vožnju - Traction osobina koja je najbliža Handling-u simulacijama sa kojim se redovno srećemo, Acceleration - ubrzanje vašeg ATV-a, Top Speed - najveća brzina koju je moguće izvući iz određenog ATV-a i Stability - veoma važna osobina, jer prilikom vožnje na bilo kojoj stazi potrebno je da skačete i skačete, a to nikako nećete moći dobro da uradite ako vam je ova osobina loša, jer prilikom svih ovih skokova treba uspešno i doskočiti. Posle odabira vozila čeka vas i podešavanje istog u garaži, gde je moguće podesiti osam karakteristika vašeg ATV-a što po malo podseća na garažu u Colin-u.



Tu je i mod Stadium supercross u kome se možete okušati na osam staza na početku, a kasnije i više njih. Stadium supercross je izuzetan, jer su tek trke ATV-a na stadionima onako pravo, ali tu leži i jedina mana ove igre koju sam ustanovio. Naime, u odnosu na pozadine u ostalim modovima, stadion izgleda poprilično aljkavo, mutno i nemarljivo urađen, kao da nije u pitanju PS2. Postoje i modovi Freestyle competition u kome je potrebno izvesti što bolje trikove ili skočiti što dalje i County cross enduro, gde se protiv konkurencije trkate prolazeći kroz čekpointe koji su smešteni na izuzetno čudnim mestima na stazi i pobediti u ovakvim takmičenjima je veoma teško, što zbog položaja čekpointa, što zbog gužve i guranja protivnika. Poslednji mod takmičenja je i najteži i predstavlja fuziju prethodno objašnjenih modova, a to je PRO Career gde je potrebno ispuniti zadatke koje su pred vas postavljeni i polako osvajate prvenstvo.

Eto, tako izgleda opis modova i načina igranja u njima, a kako izgleda igrati ATV Offroad fury veoma je teško opisati, jer grafika, zvuk i atmosfera su na takvom nivou da će vam se ponekad učiniti da stvarno osećate miris benzina i udarce protivnika. Ma sjajno, šta drugo reći osim, osim, osim, Ivica Osim ... ha, ha, ha ...



Igrača	1 - 2
PlayStation.2	Kompatibilno

Ime: ATV Offroad Fury
Izdavač: Sony Computer Ent.
Sistem: NTSC
Žanr: Trke

PS2 PlayStation.2

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	5.0

95%

Miroslav Đorđević





EXTERMINATION



gra Extermination koja nam sada dolazi pod okriljem Sony omputer Entertainment-a, najavljivana je kao "panična akija iz trećeg lica" koja bi trebalo da bude Sonijev odgovor a Konamijev hit Metal Gear Solid, Syphon Filter (989 Studios) i Capcom-ov legendarni Resident Evil. Programeri su mutili sva tri gore navedena naslova, iskoristili bajne mogućnosti PlayStaion-a 2 i stvorili "Istrebljenje", igru koja se e može okarakterisati kao loša, ali svakako može kao plagiat, plagijat koji će doduše popuniti prazninu u nestrpljivom iščekivanju novog nastavka Metal Gear-a: Metal Gear Sons Of Liberty.

Odmah na početku da napomenem da je trenutno u Jugoslaviji dostupna samo japanska verzija, koja je, normalno, u potpunosti na japanskom, te stoga nisam u mogućnosti da vam detaljno opisujem priču. Ono osnovno što se moglo pročitati u mnogobrojnim najavama je veoma, veoma otrcano. I ovde je u pitanju propali eksperiment, koji je rezultirao pojavom smrtonosnog virusa i gomilom mutanata, što je posledica dejstva virusa. Tako ste vi po hiljadu i prvi put sa nekoliko svojih vrlih saboraca poslati da pomenuti virus neutrališete i tako spasete čovečanstvo od tragične sudbine. Priča će se dalje razvijati kroz mnogobrojne animacije za vreme igre, što je uobičajeno za ovakve igre.



Svoju Odiseju započinjete kao i u Metal Gear-u, na otvorenom postrojenju zatrpanom snegom, a cilj vam je da uđete u zaraženu bazu u kojoj su obavljani tajni eksperimenti. Da biste to izveli potrebno je da se prethodno dobro upoznate sa komandama koje su veoma funkcionalne, ali neuobičajene, tako da će vam biti potrebno neko vreme da se naviknete. Glavna novina u tom pogledu je taster X koji ovde ima ulogu neke vrste univerzalnog tastera za akciju. To znači da će njegovo aktiviranje prouzrokovati potpuno drugačiji efekat u zavisnosti od mesta na kome se nalazite, pa će on služiti za skok ukoliko ste ispred neke rupe, za pritiskanje ručica, ako se nalazite pored neke ili pentranje u slučaju da se nalazite u blizini nekog objekta na kome je ovu akciju moguće izvesti. Postoji još mnogo, mnogo stvari koje možete izvesti pritiskom na ovaj taster i njihov broj se povećava kako napredujete u igri i nailazite na nove prepreke. Takođe je izvrsno urađena podrška za analogiju na PS2 kontroleru, a kombinacijom smerova (gore, dole, levo, desno) i tastera mogu se izvesti neki specijalno pokreti. Samo igranje je suvišno opisivati ukoliko kažem da je skoro u potpunosti isto kao u Syphon Filter-u. Za neprijatelje ćete imati čitav niz raznih čudovišta-mutanata, a i sam Denis (lik koga vodite) je zaražen tako da će dok igrate na leđima dobijati ogavnu izraslinu koja se vremenom sve više povećava, pa virus po svaku cenu morate neutralisati pre nego što na vama poprimi tolike razmere da i sami postanete mutant.





Grafika u igri i nije nešto ako uzmemo u obzir kakva ona može biti na PlayStation-u 2. Likovi su relativno dobro nacrtani, ali je njihova uklopljenost sa podlogom slaba tačka igre, pa se može desiti da negde stojite i na vazduhu. Takođe se u mane može uvrstiti i prilično nerealan (desiće se da iz mesta preskočite sedam, osam metara) što sa lošom detekcijom poligona ume da napravi problem. Nasuprot tome, efekti i vremenske neprilike su urađene sjajno, a naročito se ističu eksplozije i sneg koji nije svuda podjednako dubok. Zvuk je korektan, ne ističe se ništa posebno, ali dopunjava atmosferu, koja je pored određenih nedostataka igre (pre svega originalnosti) na prilično visokom nivou.

Ukoliko kao ja jednostavno više ne možete da čekate novi Metal Gear, a za razliku od mene imate svoj PS2, nabavite ovu igru i zabavite se dok ne dođe nastavak legende.





*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	4.5	4.0



Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: Extermination
Izdavač: SCE
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



Ankica Čukić

WinBack

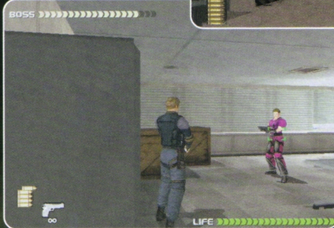
Covert Operations



Još jedna akcija koja počinje napadom na ustavnost super sile, koja je izvršila napad na nezavisnost jedne zemlje trećeg sveta (čiji me je izmišljeni naziv asocirao upravo na Srbiju). Aman, ljudi - dokle više, umete li vi da izmislite nešto originalno?

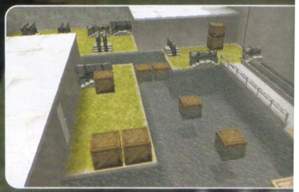
Ne, ovo nije još jedan MGS klon, što sam ja u početku mislila, ali je sama radnja nešto tome slično. 3D akciona pucačina iz trećeg lica sa velikom količinom neprijatelja, smrti i šunjaže. Neki aspekti su valjani, neki su smorili i izdavili, stvarajući neverovatnu količinu pritiska i "plavog" oko vrata, ali sve u svemu igra ostavlja pozitivan utisak... Pored story moda koji vas vodi tragom priče, terorista i negativaca, tu su zastupljeni i trening, ali i boot mode, koji me je veoma zabavio. To je nekakav sukob između dva tima u jednoj ograničenoj areni, gde treba da zaradite određen broj poena odstreljujući protivnika. Dva tima na terenu - jedan plavi, drugi crveni, obično isti broj igrača u oba tima, prašite se do 4 ili 6 poena, pobednik nosi sve... Ako odaberete da igrate "izazov" u ovom režimu, polako ćete otvarati likove (što vaše, što neprijateljske), a moram priznati da su globalno gledano sve borbe u areni lake, sa izuzetkom nekolicine, kada recimo igrate solo protiv tima od četiri ili šest protivnika.







Story mode će vas odvesti na drugu stranu, dajući vam ulogu mladog operativca specijalnog odreda - Žan -Luka (Pikarda?), koji je tu da sa svojim timom neutrališe opasnost koju predstavljaju teroristi te male zemlje. Prvo odradite t
misiju, čisto da bi shvatili kako kretanje funkcioni
služi za šta od komandi, šta sve možete da radite...
nimljiviji detalj je nesumnjivo puzanje uz zidove i kor
istih kao zaklon, s vremena na vreme iskačući i istr
ceo okvir u prav
prijatelja, a
vraćanje uza zi
njenje pištolja.
tri oružja - piš
neograničenom
ličinom municij
lu-automatsku
tandžaru. Za
borbu koristite
hodno šotku,
polu-automatik
upražnjavati n
daljine.
U koliko se ma
trudite, uhoda
savršeno, shv
da igra ima ma
cija u borbi od ONI-a, ali da ipak poseduje šarman
mosferu. Oduševili su me momenti dvoboja sa m
metnijim neprijateljem, koji sve vreme koristi zaklo
nje se da bi izbegao metke i "zavlači" vas, dok vam
vi drugari rade o glavi (i leđima).
Iz ovoga proizilazi da je inteligencija NPC-ova izdig
viši nivo, ostavljajući realniji utisak na igrača i pruža
ređeni izazov. Ipak, pripazite, pošto je linija pogle
tivno niska. Kamera je podignuta u visinu Lukovih o
je u nekim situacijama perspektiva zatvorena, t
nećete primetiti da se neprijatelj nalazi iza vas sve
ne pogodi u kičmu ili vam uopšte neće ući u vidno p
mu to neće zasmetati da vam pokloni cerebralno
nje...
Nivoi su interesantni i praktično linearni, uvek mo
pretpostavite gde dalje idete, samo treba da malo p
rate i sve će vam se samo ukazati. Neprijatelji su u
određenom broju i kreću sa određenog mesta, ali s
dinamičnim promenama u skladu sa datom situ
Ovo daje plus na replay value, jer iako je sve tu is



Igrača	1 - 4
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Winback - Covert Operations
Izdavač: KOEI
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PS2 PlayStation 2



prošli put, ne PONAŠA se isto (u velikoj većini slučajeva). Iza neprijatelja će ostajati municija i neke sitne potrepštine, nekada će one biti skrivene u elementima koje raznosite (kutije), a nekada će vas čekati u uglovima i na zemlji.

Takođe, tu je i auto-aim opcija, ili fiksiranje nišana na protivnika, ali možete isto tako i nišaniti, a crveni laserski zrak će vam pokazati u šta to nišanite. Svi elementi koji su podložni uništenju se markiraju crvenim krstom kada ih nanišanite. Tako se trudite da u odsustvu krstića ne pokušavate da neku kutiju raznesete. Verujte mi na reč, dvadeset minuta sam pokušavala da raznesem jednu baš takvu, iako mi je instruktor na treningu rekao da ne pokušavam (i nije lagao, pas debeli).

Grafika nije ono što me je oduševilo i pored detalja koji plene, nekako mi deluje nedovoljno bogato i suviše kruto i nedovoljno živopisno za konzolu ovakvih specifikacija i mogućnosti. Daleko od toga da je grafika ružna, samo ne poseduje privlačnost koja laska oku i razbija monotoniju. Lukovo kretanje je po malo komično, što zbog poze koju konstantno zauzima, što zbog njegovih stubastih nožica koje kloparaju po zemlji. Zato me je animacija punjenja oružja oduševila i moram priznati da sam rasipala municiju na sve strane, samo da vidim mentola kako repetira štolj-pi. Zvuk je nekako nedovoljno zastupljen, ima tu dosta vike i galame, praštanja i rikošetiranja, ali nema promena u zvuku koji prati promenu sredine (eho i praštanje koje se bolje čuje u zatvorenim prostorijama), nikakve jače melodije ili nekog bahanalnog zvuka koji iskače iz pozadine i podiže nivo adrenalina u atmosferi. Klopete-klop i bang, bang, a nakon toga krk-rk i malo basa ovde i melodija onde i to bi bilo to...

Izuzimajući sve veće i manje nedostatke, opciju za više igrača, interesantnu i brzu šunjalicu i veoma zarazan boot mode, imamo jednu igru koja se ne ističe nekom jakom radnjom i koja unosi neki novi, epohalni aspekt ili nešto neviđeno i originalno, ali kada se zagrebe ispod toga, ima tu materijala... Atmosfera je dobra i igra ima svojih momenata, igrivost je na visokom nivou čak i kada uzmemo u obzir navikavanje na komande i nepreglednost kadra u nekim situacijama. Ni katastrofalno loša, ni nepojmljivo dobra, ali ipak valjana i natprosečna, sa elementima brze akcije i sa određenim stepenom adiktivnosti. Ni ono što biste trebali da pazarite (dok ne proverite), ni ono što bi trebalo da preskočite, već još jedna igra koja obogaćuje iskustvo i koja je dovoljna da vas zabavi u danima letnjih vrućina i blagdana. Ja sam vam svoje iskustvo verno prenela, a na vama je da se odlučite...



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.











PC CD-ROM

Ime: Tropico
Izdavač: Take 2
Sistem: Windows
Žanr: Simulacija

Minimalna konfiguracija: P 200, 32 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM



Još kada je prvi put najavljen Tropico, bilo je jasno da će ljubitelji razvojnih simulacija, posle Simsa dobiti još jednu veoma interesantnu igru. Biti na čelu male ostrvske državice pedestih godina i upravljati kompletnom njenom ekonomijom, resursima i politikom, izazov je kakvom se teško može odoleti. O čemu se radi?



Pre svega, Tropico je jedna od najkompleksnijih, najrealističnijih, samim tim i najtežih simulacijskih igara na tržištu. Kao takva, ona od igrača traži punu koncentraciju i dosta strpljenja, posebno zbog činjenica da se u njoj po prvi put kao faktor mikromenadžmenta pojavljuje politika, element koji obuhvata sve ostale kompartmente i od koga zavisi uspeh u celini. U maloj banana-republici na prvom mestu prioriteta neće biti izgradnja infrastrukture, već vešto balansiranje u ambijentu stalnih političkih tenzija, gde uvek postoje frakcije nezadovoljnih podanika koji prete vašoj predsedničkoj fotelji. Srećom, postoji čitav niz načina za borbu s takvim problemima, a vojna diktatura i represija, verujte na reč, nisu najsrećnije rešenje.

Postoje dve varijante igre. U prvoj se suočavate s unapred definisanim scenarijima koji pred vas stavljaju konkretne zadatke, kakvi su, recimo, ponovna izgradnja države nakon razornog zemljotresa ili formiranje 2 miliona dolara vredne industrije "cigarilosa". Za početak, međutim, uputnije je proći Tutorial i upoznati se s osnovama upravljanja. Za desetak minuta, koliko traje tutorijal "ukopčaćete" samo najosnovnije elemente igre, dok ćete strategiju morati da razvijate potpuno samostalno. Zatim, u drugom delu igre možete početi izgradnju svoje države "od nule". Težinu igre određujete sami, biranjem veličine ostrva, konfiguracije terena (što ravnije, to bolje), bogatstva u mineralima i vodi itd. Na istom mestu možete odrediti i primarne ciljeve svoje vladavine - razvitak jake ekonomije, dobrog života stanovnika ili lično bogaćenje. Od igre vas deli još samo opcija za kreiranje diktatora, u kojoj podešavate sve sitnice - kako izgledate, na koji način ste došli na vlast, kakva vam je prošlost i koje su vam prednosti, odnosno mane. Svi ti elementi utiču na uslove pod kojima ćete igrati.

Tropico počinje kao sve druge Sim igre. U početku, na računu imate relativno skromnu svotu i nekoliko osnovnih građevina na mapi - palatu i dve-tri farme kukuruza i nekoliko jeftinih kućica u kojima živi pedesetak građana. Savetujemo da, pre svega, izgradite nekoliko stambenih objekata (najjeftinijih kuća sa solidne građe), kako vas komunisti ne bi odmah dočekali na nož. Potom sve snage usmerite na izgradnju crkve da bi smirili religiozne frakcije, potom škole da bi ućutkali intelektualce, vojne ustanove da bi zadovoljili militariste, privatne ustanove da bi pridobili kapitaliste. Povrh svega, morate voditi računa o prirodnom okruženju, čistoći i zagađenosti vazduha, jer najmanje želite da vam se ekološke organizacije okače o vrat. Čak i kad sve to budete obezbedili,











eke frakcije će nastaviti da vas kude, tek reda radi. ako ti biva - date ljudima mali prst, a oni bi celu šaku. ada završite izgradnju bazične infrastrukture, igra se odi na pažljivo osluškivanje političkih vibracija, koje će vam odeđivati dalje prioritete za gradnju. Da bi vaši podanici bili srećni, to predstavlja glavni faktor sigurnosti za vašu vladavinu, moaćete da vodite računa o različitim frakcijama i o tome šta se kua u njihovim redovima. Za tu svrhu namenjen je almanah u kone su detaljno predstavljene sve političke grupacije koje deluju na strvu. Tu imate spisak svakog pojedinačnog građanina, s komietnom listom potreba. Morate voditi računa i o običnim građanima, koji takođe imaju svoje zahteve - medicinska zaštita, hrana, abava i drugo. U svakom trenutku na mapi možete izabrati bilo



kog stanovnika i dobiti detaljne informacije o svim aspektima njegovog života, pa čak i o tome kako se trenutno oseća. Naravno, potpuno je nemoguće usrećiti sve ljude u zemlji, pa to nemojte ni pokušavati. Izaberite jedan kurs, čvršći ili blaži i gurajte dok možete. Jedini suštinski cilj igre je da što duže opstanete na vlasti, sa što više para u kasi i na svom računu u Švajcarskoj.

O novcu, treba to posebno naglasiti, vodite najviše računa. Bez dovoljno šuškavih novčanica u džepu nećete opstati duže od godinu dana, jer će vas, ako niko drugi, vojni prevrat zbaciti s vlasti. Do novca dolazite na više načina: ubiranjem kirije za stambene objekte, iskopavanjem i obradom ruda, proizvodnjom cigareta i južnog voća, a posebno pelješenjem bogatih američkih turista. Međutim, da biste razvili turističku imperiju neophodno je da mnogo sredstava uložite u uređenje okoline, izgradnju hotela, bazena i drugih luksuznih objekata, kao i podizanje aerodroma, što je jedan od najvećih izazova (za potpunu izgradnju aerodroma ponekad je potrebno i više od dvadeset godina, tj. barem tri mandata). Do novca možete doći i prevarama, ucenama, hapšenjima, proneverama.

Glavne mane Tropica su izražena težina, nedovoljno razrađen AI model za usmeravanje radnika, koji ne biraju uvek najbolji posao, kao i veliku hardversku zahtevnost i sporo skrolovanje koje je prisutno i na jačim računarima. No, sve to neće sprečiti ljubitelje SimCityja i sličnih igara da se okušaju u ulozi diktatora. Takva prilika se ne pruža svaki dan.

Zahvaljujemo se ***CD klubu GL SOFT (011/423-700)*** *na ustupljenim diskovima.*







Ankica Čukić

DESPE
Wanted De



Nekada stvarno ne mogu da razumem žene. Baš pre sat vremena sam bila kod jedne drugarice na kafenisanju. Kaže ona meni da sam ja blesava jer volim da igram igrice po ceo dan. Par minuta kasnije mi se hvali kako je upoznala nekog tipa i kako joj je on doneo cveće, a sva zapaljena i oduševljena... Pa nisam ja groblje, da mi nose cveće, ja sam bre žensko od akcije ili drugim rečima ja sam nova žena, savremena.

Kad smo već kod akcije, možda je ovaj primerak ovde više strategija, ali ako ste pomislili da ma-ne akcionih elemenata, e tu ste se grdno za..varali. Ovo je jedna od retkih igara koje bih mogla da igram satima i satima i danima, bez belog dana da vidim ili da se bavim nekakvom gimnastikom. Sendvič tu, malo sna tamo i ovo čudo i banja-Koviljača. Meni lepo.

Nego, da se prisetim, kontraverzni podaci o ovoj igri su stizali do mene, a dijapazon komentara je bio u rasponu od krš i b.lja, do savršenstvo i prava stvar. Ja sam igrala, videla, bila oduševljena i na kraju otišla. Ali samo da znate, vratila sam se kasnije po još, i još i još... Ako ste kojim slučajem voleli da igrate Commandos Behind Enemy Lines ili Commandos 2, ovo je prava stvar za vas i vašeg multimedijalnog ljubimca. Igra vas stavlja u okruženje Divljeg zapada sa sve njihovim principom igranja, perspektivom, adiktivnošću. Cilj je stati starom banditu i vucibatini u'kraj i pokupiti gomilu love za njegovu ucenjenu glavu, ali prethodno trebate da oslobodite svoju ekipu i to koristeći ni malo konvencionalne načine.



Glavni lik u priči je stari lisac, pržen na suncu i pečen na vatri, premazan svim mastima, iliti namazan, prevejan i pomalo podmukao (ali na pozitivan način). Odaziva se na ime Džon Kuper, a upoznaćete ga odmah nakon prvog dela introa (u kome ekipa meksičkih desperadosa vrši pljačku i raznošenje voza), u tamnoj sobici gde sedi sa jednim malim, brkatim ljigavkom. Iz njihove konverzacije i daljeg dijaloga vi shvatate da je Džon lovac na ucene i da se kod brke raspituje za pojedine likove. Kasnije ćete se uveriti zašto toliko volim ćosave ljude, kada shvatite da je mala, brkata lasica i prljavi štakor u dosluhu sa Diablom, vođom bande koju jurite. Tu bih ja odmah izgazila malog, ljigavog žohara, ali na žalost, moj heroj ne zna ono što ja znam...

Igra sadrži karakter koji pleni, a svi likovi su priča za sebe. Džon je legenda jedna, šmeker koji može da koristi svoj verni kolt i nož, koji može da baca ili da njime ubada, seče, kida, a tu je i satić, mali sve sa melodijom (nokia 5110) da mu pomogne da "dovabi" sve neprijatelje. Svaka misija na kojoj upoznajete nekog lika je laka i jednostavna, a služi kao mali tutorial, da vas upozna sa individualnim sposobnostima svakoga ponaosob. Dakle, Džon još može da nosi okolo mrtve i onesvešćene likove, da pesniči i odbija od batina, puzi i još ponešto. Sledeći lik je crnjo Sam - Samuel Williams, po koga Džon dolazi na plantažu pamuka (KAKVA GOTIVA!) i to baš u pravi čas. Pošto je podbunjivao sirotinju raju da je došlo vreme da im "mas'sa" (gospodar) plati nadnice, kundakom je dobio preko lobanje pa se onesvestio, a cela plantaža kreće u poteru za njim (vama). Srećom tu je gazdina verenica, duša jedna od curice, koja vam mnogo pomaže, a cenim i da je pala na Džonov zavodnički izgled (mali je presladak, strašno podseća na Brusa Vilisa). Sam pogled na crnju će vas uveriti kako su ljudi tog vremena bili jaki i stameni, pošto on izgleda zdravo, kao da se celog života hranio živim pilićima (neočerupanim) pa je narastao veliki i neinteligentan. I jak je isto, verujte mi. Da ste i vi pola života proveli čupkajući pamuk, bili biste i jaki i izdržljivi. Na moju veliku žalost - Sama ne možete da bičujete ili da ga s vremena na vreme šutnete nogom u predelu prepona, ali ipak možete da slušate njegov tlačeni glas, dok vam trčeći za konjem glanca cipele, a u zubima drži usnu harmoniku. A ni to nisu pošteno odradili, jer vam on nigde ne kaže





Minimalna konfiguracija: PII 350, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 600, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB

Ime: Desperados Wanted Dead or Alive
Izdavač: Infogrames
Sistem: Windows
Žanr: RTS

PC CD-ROM



RADOS
ad or Alive





"Bwana" ili "N'gozi" (a kamoli beli gospodaru ili tako nešto - a valjalo bi), pa prema tome, jedna negativna stavka (žalim se...).

Bilo kako bilo, Sam je majstor za demoliranje (pa šta drugo i da bude) i za dizanje stvari u vazduh, a bome i koristi pušku velikog kalibra i kapaciteta. Kada budete prešli tutorial sa njim, krenućete da oslobodite sledećeg člana ekipe - interesantnog lika zvanog Doc McCoy, doktora i naučnika. Pošto je Dok naučnik i nadrilekar, uhapsili su ga i optužili za prevaru ili nešto u tom fazonu, sve sa željom i namerom da ga obese. Svi čekaju sveštenika, koga na početku misije treba da ispetardirate po lobanji i zavežete. Sama krasi sposobnost da vezuje onesvešćene neprijatelje, pošto za vreme misije NIKAKO ne smete da ubijate civile. Pošto ga vezanog sakrivate u žbunje, krećete da osobodite staru, jednooku gendule (legendu prim. aut.), koja se nalazi na gradskom trgu, na vešalima, čuvan bolje od matičnog trezora Narodne Banke Jugoslavije. On poseduje malo profinjenije veštine - leči, snajperiše, uspavljuje koristeći gas i primenjenu fiziku (priča je bre odlična), zavarava neprijatelja koristeći svoj kaput i šešir kao neku vrstu strašila...

Sledeća je Kejt O'Hara, prelepa kockarka (kockarica) koja može da parališe neprijatelje svojim dražesnim izgledom (čitaj obnaženim "batacima") ili koka svojom prangijicom (mala devojka, mala utoka). Ovo je noćna misija, a dizajn nivoa je - čudo.

Vi ćete pomisliti da je ovo Commandos na Divljem zapadu, ali nemojte to činiti ni u ludilu. Igra poseduje mnogo kompleksniju AI rutinu od komandosa, a i sama igra je mnogo otvorenija zbog raznovrsnosti opcija i mogućnosti za uspešno ispunjenje misije. Mnogo puta ćete videti Game Over ekran, snimiti i učitati poziciju pre nego što budete uspešno završili prvu misiju, a nekada ćete pomisliti da se te misije protežu u nedogled pošto ih ima dvadesetak.

Na tastaturi imate gomilu skraćenica za svaku akciju koju će vaši puleni odrađivati, a moći ćete da ih remapujete, onako kako vam odgovara ili da ubacujete skraćenice za akcije. Akcije morate malo da proučite kako bi bili što efikasniji, jer se greške ne tolerišu. I nikako ne pokušavajte ništa na silu i sa mnogo puškaranja, jer je AI takav da varira od lika do lika, pa će se nekada dešavati da vas svi spopadnu sa svih strana, jer ste provaljeni, jer je neko čuo kako roštiljate po čuvaru reda i zakona, jer vas je prostitutka videla sa balkona kako zanesvešćujete prolaznika i nosite ga preko ramena...

Neprijatelj danju lakše vidi, noću dalje čuje, priča nebuloze i dere se kada trči po šerifa, možete da uključite opciju za žbiranje, kada proveravate dokle neprijatelj vidi i kako se ponaša (plavo - kulira, žuto - na oprezu je, ljubičasto - odlepio je na Kejt (četvrtog člana), crvena - viđen si i napadnut simultano), neki su namazani pa primećuju da stražari nestaju sa svojih mesta, neki ne iskaču da pucaju, već koriste zaklone i gledaju na koju ste stranu otrčali, kako bi obavestili poteru...

Kasnije, kada budete krenuli u poteru za El Diablom, dobićete još dva člana ekipe - još jednu curicu i snažnog meksikanca, ali smatram da ne vredi ni spominjati njihove talente. Šta bi u tom slučaju ostalo za vas kao igrače da otkrijete, a i ako vam sve što ste do sada pročitali nije nagovestilo kako je ovo dobra igra, cenim da mi ni ne vredi da vam pričam.

Što se samog sistema tiče, iako može da se igra na slabijim konfiguracijama, dešavala su se usporenja i na jačim mašinama (566Mhz/132 RAM, 32 MB video memorije), ali je igra pravljena za konfiguraciju na 233Mhz sa 32 MB RAM-a i BEZ 3D karte, na kojoj se igra apsolutno može igrati.

Grafika je fenomenalno urađena, likovi su mali ali zapanjujuće realni, a pogled je iz poluptičje prespektive. Pošto je pogled sa visine, odmah će vam ubosti oko bogatstvo boja i detalja. Ceo divlji zapad kao da je oživeo pred vama u ovoj dinamičnoj akcionoj strategiji koja mora predstavljati parče vaše kolekcije ili da kažem, biser vaše kolekcije. Raznolikost nivoa i ni malo monotona scenografija ostaviće na vas odličan utisak, a tek zvuk... Blesavi južnjaci koji šuškaju i vrzaju dok pričaju (Voš gojin on hiia?), kurve koje vrište i dozivaju šerifa, potera i prangijanje, sve je tako kvalitetno i valjano, pa još kada shvatite da od 2300 zvučnih signala 1900 otpada na dijaloge i fraze... opšte ludilo!

Atmosferu i igrivost ne moram ni da opisujem. Nebrojeno puta ćete se vraćati na mnoštvo nivoa, samo da proverite da li možete da ih kompletirate na neki novi način, koristeći svežiji pristup. Videćete da je to moguće i da je ova igra stvarno odlična, ja vam je najtoplije prporučujem. Šta još reći osim - Haj-ho Silver, away!!!





Gradimir Joksimović

X-COM ENFORCER



Posle Serious Sama, sjajne akcije o kojoj smo pisali u prošlom broju Bonusa, iz Infogramesa stiže još jedna igra sličnog profila. Prva akciona igra u X-Com univerzumu je brza, frenetična pucačina s izvođenjem iz trećeg lica, u kojoj se usamljeni junak suprotstavlja armiji kriminalno ružnih vanzemaljskih mutanata koji... ma ovu priču već znaju i vrapci.

Enforcer počinje kratkim tutorijalom koga vodi izvesni profesor Standard, kreator moćnog robota kojim upravljate. Tu ćete naučiti kako da ubijate napasnike i unapređujete svoje veštine i oružja. Slično FRP igrama, iza ubijenih protivnika ostaju tzv "data points", tj. jedinice iskustva čijim sakupljanjem unapređujete svoje sposobnosti (vodite računa o tome da ti dodaci brzo nestaju, pa ih sakupljajte bez odlaganja). Kada počistite nivo, grupisane poene pretvarate u konkretna unapređenja, slično kao u igri Deus Ex. Pitanje da li prioritet dati bržem kretanju ili jačem oružju ponekad može biti problematično i imati dalekosežnije posledice, zato birajte mudro.



Kad akcija jednom krene, neće prestati dokle god ne završite igru. Mnogobrojni protivnici bukvalno će kidisati na vas, s neviđenom upornošću i do poslednjeg atoma snage. Srećom, zahvaljujući teleportima nivo možete završiti i ako ne eliminišete sve napasnike (za razliku od Serious Sama). Izbor oružja je prilično dobar, pri čemu svaka pucaljka ima mogućnost nadogradnje, odnosno povećanja vatrene moći. Raznovrsnost je još jedna osobina što krasi arsenal koji vam stoji na raspolaganju. S jedne strane, na primer, imaćete Freeze Gun, kojim ćete protivnike privremeno onesposobljavati pretvarajući ih u džinovske kocke leda, ali i Lightening Gun, za istovremeno roštiljanje većeg broja agresora. Takva oružja, kao i lak prst na obaraču neophodni su preduslovi za napredak u igri, pa se ne morate truditi da štedite municiju.



Poseban šmek igri daju mini-igre, koje se pokreću kada sa kupite sva ljubičasta slova što ispisuju reč BONUS. Većinu tih slova je teško naći, posebno zbog fiksiranog ugla kamere koji ne dopušta promenu visine pogleda. Da bi dosegli platforme koje su vam izvan vidnog polja moraćete često da skačete, što nije za pohvalu. Upornost će biti nagrađena interesantnim igricama - jedna je u fazonu PacMana, druga liči na Frogger itd.

Što se grafike u igri tiče, Unreal Tournament engine se i ovde pokazao u punom sjaju. Ambijent je uglavnom mračan, ali zato lepe teksture i sjajni vizuelni efekti stvaraju kompletnu atmosferu. Istini za volju, već nakon prvih nekoliko nivoa uočljivo je ponavljanje tekstura, pa igra u kasnijoj fazi brže dosadi, čemu kumuje i relativno loše odrađen dizajn nivoa. Blagodareći izraženoj dinamičnosti, ovi propusti vam neće preterano bosti oči, pa te kritike ne treba shvatati preozbiljno. Zvučna podloga je krajnje nezanimljiva, dok su efekti, blago rečeno, očajni. Posebno nas je razočarao po malo komičan glas doktora Standarda, koji nas povremeno navodi na pravi put. No, i bez njegovih intervencija ne možete se izgubiti, te vam toplo preporučujemo da potpuno isključite njegovo blebetanje i koncentrišete se na akciju. Režim za više igrača obuhvata samo standardne opcije za igru u lokalnoj mreži i putem Interneta.

Sve u svemu, X-Com Enforcer nije ništa revolucionarno. To je jednostavna i neopterećujuća igra koju možemo preporučiti za opuštanje posle škole, ili kišne dane kada se razbeži društvo za basket.



*Zahvaljujemo se **CD klubu GL SOFT (011/423-700)** na ustupljenim diskovima.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	5.0	4.0	4.0

75%

PC CD-ROM

Ime: **X-COM: Enforcer**
Izdavač: **Infogrames**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Akcija**

Minimalna konfiguracija: PII 266, 32 MB RAM, 4MB D3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 400, 64 MB RAM, 16MB D3D Kartica

Veličina dijagonale katodne cevi: 17" - Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1600x1200 75Hz - Hor. frekvencija osvežavanja: 30-96KHz
Ver. frekvencija osvežavanja: 47-160Hz - Plug & Play kompatibilan pod Windowsom

Hansol
garancija 3 godine

710 P



Hansol 710 P je monitor sa najboljim odnosom cena/kvalitet u Jugoslaviji. Potražite ga kod svog prodavca kompjutera!

459.-

design: Silicon Art



Predrag Tomašević

KOHAN
IMMORTAL SOVEREIGNS



Kohan: Immortal Sovereigns predstavlja još jedno u nizu zaista dobrih fantazijskih Real Time strategija koje su se pojavile u poslednje vreme. Zamišljeno kao mešavina tri velika hita, Warlords, Heroes of Might and Magic i Warcraft, ovo ostvarenje je u startu imalo svetlu budućnost, a činjenica da je od nabrojanih poneo samo najbolje osobine, poboljšava ukupnu ocenu i čini od Kohana pravu poslasticu za svakog ljubitelja ovog žanra.

Glavni protagonista je Darius, hrabri i snažni heroj, borac za slobodu i ravnopravnost, koji je usled nerazjašnjenih događaja ostao bez pamćenja. Napredovanjem kroz igru klupko radnje će se odmotavati s prilivom informacija, Darius će shvatati ko je i šta je ustvari i krenuti u ostvarenje zamisli o miru i blagostanju. Zvuči poznato i milion puta prežvakano? Pa, da budem iskren u pravu ste, takvo je i moje mišljenje. Za razliku od klasičnih RTS-ova, kontrola nad resursima u Kohan-u je predstavljena na potpuno drugačiji način. Vodićete računa o drvima, zlatu, kamenu i metalu. Da biste dobili neki od ovih elemenata potrebno je da u svom kraljevstvu sagradite građevinu koja proizvodi pomenute sirovine; količina istih neće se povećavati ekstrakcjiom i dopremanjem uz pomoć radilica, već sistem funkcioniše kao onaj viđen u Herojima moći i magije. Ako želite da vam vaša pohlepa naloži veće količine sirovine, imate dve opcije, možete ili naći novo mesto za ekstrakciju ili unaprediti postojeći rudnik.



Građenje objekata u ovoj igri ograničeno je brojem slobodnih slotova. Pravljenje jedinica je za razliku od građevina komplikovaniji postupak, no nema mesta za brigu, pošto će opširan tutorijal pokriti svaki aspekt igre. Sve vaše jedinic sastojaće se od nekoliko članova, podeljenih u frontline support. Prvi pojam, predstavlja naziv za udarni red n čijem se čelu nalazi i kapetan odreda (glavni heroj ili nek od sporednih koji vam se pridružuju tokom igre), dok ć se u support redu nalaziti jedinice za ispomoć. Važno j napomenuti da ne možete jedinice stavljati kako vam se ćefne. Tokom borbe cela vaša grupa funkcioniše kao jedna celina, ali energiju gubi svaka jedinica ponaosob. Tu dolazi do izražaja dobro ukomponovan odred, tj. dobar odabir ljudstva. Pošto išibate protivnika i vaše jedinice izgube nešto energije, preporučljivo je da osvanete u supply zon tu će se vašim podanicima povratiti "zdravlje". Ako nek od boraca zagine, spasa nema; izuzetak je heroj ili kape tan odreda koga možete vratiti iz ture po večnim lovišt ma.







Od režima, tu su klasično single player i multiplay. Prvi s sastoji od dugačke i zanimljive kampanje i pojedinačn misija; dok su u multiplayeru zastupljeni cooperative i d athmatch. Oni koji žele da odigraju ovu igru preko Inte neta moraju posedovati originalni CD key, što predstavl razočarenje za nas, ali key generatori čine čuda na to polju. Gledano sa grafičkog aspekta Kohan solidno izgl da, iako je celokupno okruženje u 2D maniru. Muzika zvučni efekti su jedini element igre kome treba uputiti z merku. Glasovi jedinica su odrađeni veoma loše, svaka p seduje dve do tri kratke rečenice koje stalno ponavlja.

Sveukupni utisak je da programeri igre Kohan: Immort Sovereigns zaslužuju sve pohvale i da su napravili odlič posao ovim ostvarenjem. Svi koji su se umorili od King dom Under Fire ili čekanja Warcrafta III neka pazare K hana i sigurno se neće pokajati.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.5	4.5

85%

PC CD-ROM

Ime: **Kohan: Immortal Sovereigns**
Izdavač: **Strategy First**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Strategija**

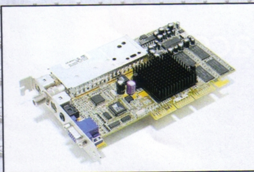
Minimalna konfiguracija: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 3D s 4 MB
Optimalna konfiguracija: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 3D s 16 MB

ASUS V7100 Deluxe Combo



Multimedijalni GeForce MX

što je Nvidia u srednjoj klasi dugo bila neprikosnovena ticama koje su na sebi nosile čip GeForce2 MX, tako je bio neprikosnoven u klasi multimedijalnih grafičkih ca sa svojim neprevaziđenim -Wonderom s Radeon čipom. i su dobile novi obrt kada je počeo da "rešeta" u nižoj-sred- klasi sa karticom s čipom Ra- n VE. Nvidia je podstakla svoje eznike (a ovog puta je to bio s) da uzvrate vatrom tamo gde iše boli - u visokoj klasi multi- ijalnih 3D akceleratora, gde je imao apsolutnu vlast. Pojavio se S V7100 Deluxe Combo!



tica V7100 Deluxe Combo pred- ja nabildovanu verziju kartice V7100 Deluxe koja, da setimo, ima čip GeForce2 MX, ASUS-ove 3D naočare artVR i dodatne video konektore. "Combo" označava ziju sa TV tjunerom i video breakout box-om, u paketu ovim softverskim alatima za iskoriščavanje novih mo- ćnosti kartice i neiskorišćenih kapaciteta čipa GeForce2 X. Njene 3D performanse su ostale nepromenjene u od- nosu na karticu V7100 Deluxe, što će reći, vr- hunske za kartice s čipm GeForce2 MX.



Kartica je u Asusovom sti- lu izrađena vrlo kvalitetno. Na poleđini kartice su konkto- ri za monitor, 3D naočare, AV iz- laz, TV antenu i AV ulaz. Na konektor za AV izlaz priključuje se razvodni kabl sa ro mini džekom za zvuk, činčom za kompozitni video i ini DIN-om za SVHS. Na konektor za AV ulaz priključuje VIDEO Input BOX, sa stereo činčevima za zvuk, činčom kompozitni video i SVHS priključkom. Na samoj kartici Philipsov višestandarski TV tjuner, koji je stekao odličan nome u našim uslovima. Asus nije iskoristio mogućnost a prijem FM radio signala koju ima ovaj Philipsov RF mo- l, kao što su to uradili drugi proizvođači. Korisnu funkci- bi imao i daljinski upravljač koji se ne dobija u Asusovom eketu.

oviteti su: ASUS Digital VCR namenjen gledanju TV-a na C-u, snimanju videa na PC i njegovoj obradi; ASUS ideoSecurity namenjen video nadzoru preko PC-a i mreže nterneta); TwinView namenjen fleksibilnom istovreme- om radu s dva video izlaza, u ovom slučaju monitora i TV- a, tako da jedna aplikacija može da koristi monitor dok druga "ide" preko TV-a. U paketu softvera tu su još i igra Soldier of Fortune, poznati softver ULEAD VideoStudio za video montažu u formatu MPEG-2, ne toliko popularni CyberLink VideoLive Mail za slanje video zapisa preko e- maila u formatu Windows Media, ASUSDVD softverski plejer DVD filmova zasnovan na PowerDVD-u, 3Deep ka- librator 3D prikaza i VR Picture Viewer, za gledanje slika preko 3D naočara, Stero TV za gledanje TV-a preko 3D naočara, i alternativni program za gledanje TV programa ASUSLive. Standardni paket Asusovih upravljačkih progra- ma obuhvatio je ASUS Control Panel, ASUS TWAIN, ASUS Tweak Utility, kao i aktuelnu verziju Detonatora za porodi- cu čipova GeForce.

Digitalni video rekorder

ASUS Digital VCR preko jednostavnog korisničkog interfej- sa omogućava "surfovanje" TV kanalima na PC-u. Najza- nimljivija njegova opcija je Channels PreView, koja omo- gućava pregled 16 kanala "na smenu", a nije loša ni mo- gućnost Video Wallpaper koja pretvara desktop u video prozor sa slikom. Programiranje PC video rekordera za sni- manje pojedinih emisija zasnovana je na inovativ- noj mogućnosti ovog softvera, nazvanoj ASUS TimeShift. Ona zapravo predstavlja baferisanje vi- deo sadržaja na hard disk, slično onome što rade pravi, kućni digitalni video rekorderi s hard diskom. To omogućava da pro- gram snimite i posle pre- gledate kao da je običan video, što znači da možete da TV program pau- zirate, premotavate i kasnije ponovo pregledate. Jedno- stavno, ali vrlo korisno rešenje za zaposlene ljude koji ne žele da propuste omiljene emisije i serije kada nisu kod kuće ili kada su zauzeti nekim poslom.



Interesovalo nas je koliko prostora zauzima snimljeni video materijal u jednom od po- nuđenih režima snimanja, a po- sebno zbog činjenice da je video kodek potpisao sam ASUS i da se kompresija obavlja softverski. U tabeli su priloženi rezultati, a mi ćemo samo da prokomenta- rišemo da kodek dobro kompri- muje sadržaj, budući da u odno- su na nekomprimovani format (16 bit RGB, 22 kHz, 16 bit, mono) zauzima deset od deset do 23 puta manje prostora na disku.

1 min / 23.98 fps	352x288	640x480
Asus Video 2.0 Codec - quality 922 kHz 16bit Mono	29 MB	54 MB
Asus Video 2.0 Codec - quality 622 kHz 16bit Mono	15 MB	44 MB
Asus Video 2.0 Codec - quality 322 kHz 16bit Mono	12 MB	34 MB
24 bit RGB22 kHz 16bit Mono	400 MB	-
16 bit RGB22 kHz 16bit Mono	290 MB	-
UYVY22 kHz 16bit Mono	285 MB	-

Pošto u našem slučaju prostor na disku nije problem, isprobali smo snimanje videa u punoj br- zini (25 sličica u sekundi) u pu- noj rezoluciji od 704x576 piksela i najboljem kvalitetu. Sa Asusovim kodekom sve je besprekorno radilo, bez ispušte- nih frejmova. AVI od 6 minuta zauzeo je nešto malo više od 1 GB prostora, što znači da bi za film od 90 minuta bi- lo potrebno manje od 16 GB prostora na disku, što nije mnogo s obzirom da je prosečan kapacitet današnjih disko- va oko 20 GB. Tako snimljeni materijal se može prebaciti u format DivX i snimiti na jedan CD, koji se može posmatra- ti na bilo kom multimedijalnom PC-u.

Mali kućni video nadzor

Zanimljiva varijacija na temu Video capturinga je video nadzor. Ideja je jednostavna - ako imate video kameru, uz pomoć ovog softvera i Asusove kartice, možete za male pare da zaštite prostor oko računara, napravivši jednosta- van ali fleksibilan kompjuterski sistem za video nadzor. Sva "pamet" je sadržana u programu koji analizira dve slike snimljene u redovnom vremenskom intervalu i ako je bilo promena u delu koji korisnik definiše, znači da je neko do- lazio u "posmatranu" zonu. Pošto je sve povezano preko računara, nikakv problem nije da se u tom slučaju pusti za- glušujuće jak zvuk upozorenja, pošalje e-mail sa snimcima "uljeza", pozove telefonski broj ili pokrene program po iz- boru i tako alarmira željena osoba, odnosno služba.

Korisna Adresa: Pakom computers, 011/4447219 i 018/521116, www.pakom.co.yu



Parasite Eve II DISK I

Anketa kaže: PARASITE EVE II. Bilo je dvoumljenja između nje i TOMB RAIDER CHRONICLES, ali ipak je EVA tj. AYA BREA dobila znatno više glasova. TR5 nam je u planu, ali i u sledećem broju ćemo da se pozabavimo nastavkom, tj drugim diskom Parazitne Eve. Vi slobodno pišite i dalje, pošto isključivo od pitanja broj 6 iz ankete zavisi šta će biti opisano.

Uvod:

Septembar 2000

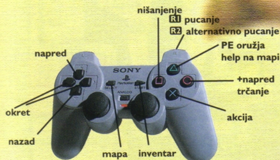
- Blizu tri godine je prošlo od velikog obračuna između EVE i Aya u New Yorku. Stvoreno je specijalno odeljenje NMC Hunter-M.I.S.T. (Mitochondria Investigation and Supresion Team) sa glavnim štabom u L.A. Takođe su zarobljena i neka čudovišta u L.A. Primećena su i pomeranja čudovišta zapadno od New York-a. Nikada nije priznato da je Mitochondria imala ikakve veze sa incidentom. Broj novih NEO-MITOCHONDRIA se svakodnevno uvećavao ...

REŠENJE

Početak igre te zatiče u streljani. Trening obavi na svih pet nivoa težine sa što više pogođenih ciljeva. Cilj je da sakupiš što više bodova, a ukoliko uspeš da pogodiš sve mete dobićeš "HUNTER GOGGLES" (lovne naočare). U toku igre trudi se da ti oružje bude uvek napunjeno pre izlaženja novih meta. Igra je podeljena na dva moda: normalni i borbeni. Igra je u normalnom modu dok ne naiđeš na neprijatelja, a onda se automatski prebacuje na borbeni mod. Možeš da pucaš i koristiš PE energiju samo u borbenom modu. U toku borbe možeš da koristiš samo one koji se nalaze u džepovima pancira. Svi ostali koji se nalaze u meniju neće biti dostupni do kraja borbe. Zato vodi računa šta nosiš sa sobom pre ulaska u bitku. Pošto si završio obuku u streljani idi u prostoriju (1), zatim produži u hodnik (2) i razgovaraj sa PIRCE-om. Od njega ćeš sa



Legenda kontrolera





znati sve o trenutnom događaju. Potom idi preko Mist parkinga u FIRE ARMS i poslušaj uputstva. Osvojene BP poene možeš da zameniš za oružje,



PREDMETI: Naići ćete na dve grupe. Prva grupa su predmeti koji su vam nužni da biste završili igru (ključevi, kartice...), njihov broj je neograničen. Drugu grupu čine (prva pomoć, MP napici, lekovi, različita pomagala...), koja možete nositi samo u određenom broju.

municiju, pancir, predmete. Od energije treba da znaš da imaš 4 moći: vatru, vodu, vetar i zemlju. Vrati se u garažu i iz kutije za prvu pomoć uzmi pribor za lečenje (LV3 MEDICINE) a onda razgova-



raj sa PIRCE-om i kreni na prvi zadatak. Put te vodi na lokaciju TORANJ AKROPOLIS, potom će uslediti nekoliko animacija. Razgovaraj sa debelim kapetanom pa produži do ulaza i obavi razgovor sa policajcem, a potom uđi u zgradu. Kada izađeš iz lifta, prođi kroz staklena vrata. Naći ćeš se u SQUARE gde se odigrala



bitka između pripadnika spec. jedinica i monstruma. U toj bici su na žalost pobedili monstrumi. Kod jednog od leševa ćeš naći Recovery 2 pomoć, a mapu ćeš naći na monitoru kod fontane. Pored fontane ćeš videti i kutiju sa municijom (9mm PB), iz koje možeš uzimati municiju do mile volje. Kada zazvoni telefon kreni prema njemu, i videćeš jednog malog monstruma koji će pobeći. Telefon ti inače služi za usnimavanje pozicije. Trudi se da se što češće usnimavaš jer ti predstoji mnogo borbi. Prođi kroz druga staklena vrata i naći ćeš se u ELEVATOR hall (2), u kome ćeš sresti ranjenog specijalca. Od njega ćeš saznati šta se desilo i dobićeš ključ od CAFETERY. Možeš da koristiš mapu kako bi ti lakše pomogla da stigneš do odredišta (mapa se aktivira na taster SELECT). Kreni preko PATIO gde te očekuje prva borba. Pošto ti se isprazni oružje, a nemaš vremena da ga napuniš, borbu možeš nastaviti PE mecima. Kad završiš borbu dobićeš nagradne poene kao i dopunu moći i života. Porazgovaraj sa ranjenim specijalcem pa ključem otvori vrata od CAFETERY. Vidi animaciju u kojoj virus obuzima telo mla-

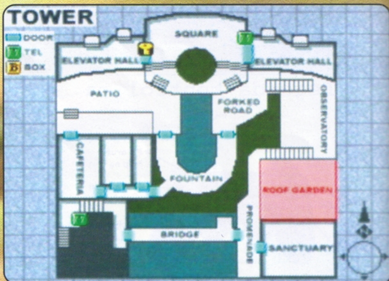


de devojke, koja se pretvara u monstruma. Sada možeš ubiti monstruma. Pošto ga ubiješ pokupi sa stola novine a sa leša monstruma pokupi METALLIC IMPLANT. Takođe ćeš upoznati Ruperta koji će dokrajčiti monstruma. Vrati se do SQUARE i preko telefona potraži pomoć. Potom kreni stepenicama na dole (nalaze se desno od fontane) do FORKED ROAD. Videćeš leš sa koga možeš pokupiti Penicilin. Kroz staklena vrata nećeš moći, pa se uputi ka šipkastim vratima koja te vode u dvorište FOUNTAIN. Na sredini se nalazi kip Nerona, a na obodu fontane primetićeš krv o kojoj ćemo nešto kasnije. Na-

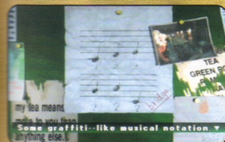


stavi napred i videćeš plava vrata sa leve strane i rešetkasta ispred sebe. Uključi mapu i videćeš da su neke sobe ofarbane u crveno, to znači da se u njima nalaze monstrumi. Što više monstruma ubiješ to ćeš više poena zaraditi. Prođi kroz rešetkasta vrata i na taj način si prespojio PATIO i FORKED ROAD. Kada uđeš u PATIO očekuju te mutirani štakori i otrovni leptiri, pobij ih pa još jednom uđi u CAFETERY. Iza šanka te takođe očekuje jedan monstrum koga takođe treba da ubiješ. Mala napomena - ukoliko izađeš iz prostorije a ne ubiješ makar jednog protivnika, nećeš dobiti poene već će ti se oduzeti 10 kaznenih poena. U hodniku se nalazi žuta kutija na zidu, a u njoj plavi ključ. U hodniku se takođe nalaze i dvoja vrata. Uđi na leva i iz frižidera pokupi STIM. Dođi do leša i sa njega pokupi RECOVERY 1. Zatim uđi u susednu sobu u kojoj se nalazi kontrolni monitor, sistem za napajanje (treperi žuto svetlo), oglasna tabla. Prvo dođi do sistema za napajanje i vidi dva otvora za ključeve A i B. Plavi ključ koji si uzeo, ubaci u otvor A. Otvoriće se vrata u FORKED ROAD-u i pokrenuće se stepenice.

OKLOPI: Oklopa takođe ima poprilično broj, pa ih zato nećemo pojedinačno opisivati. Bitno je da sami po sebi ne smanjuju oštećenja već vam povećavaju HP (zdravlje) i MP (PE moći). Morate voditi računa o broju džepova na panciru koji takođe možete povećavati uz pomoć BELT POUCH-a. Bilo kako maximalan broj džepova je 10. Dva najbolja oklopa su: Tacrical Armour (možete ga kupiti na kraju za 12.800 BP-a) i AYA Special (preporučujemo za 8.000 BP-a).



Zatim dođi do kontrolnog monitora i uz pomoć kursora (strelice) potraži prekidač "+" i aktiviraj ga nekoliko puta. Tako ćeš posvetliti monitor, a uz pomoć šest prekidača pogledaj snimke sa postavljenih kamera. Upamti mesta koja si video jer ćeš na svakom od njih pronaći po nešto!!! Zatim priđi tabli i pokušaj da rešiš postavljenu zagonetku. Rešenje zagonetke je 561. To je kod koji ćeš koristiti kasnije.



Sada idi do FORKED ROAD i pokretnim stepenicama dođi do OBSERVATORY. Prvo ubij dva monstruma, a potom otiđi do leša na klupi. Sa njega pokupi BODY ARMOR pancir. Pancir možeš odmah promeniti, ali pri promeni obavezno prepakuj opremu u njega. Stari pancir LEATHER JACKET izbaci iz menija na opciju diskcard, tako ćeš imati broj slobodnih mesta isto kao i pre nego što si pokupio novi pancir. Potom se spusti drugim pokretnim stepenicama do PROMENADE. Naići ćeš na nove protivnike na koje moraš pucati sa veće distance jer imaju sposobnost istezanja ruku. Tako ćete moći dohvatiti i na većoj razdaljini. Na kraju dvorišta videćeš mrtvog specijalca od koga pokupi SUBMASHINE GUN MP5 A5. Možeš ga raspakovati pomoću tastera (trougao) na kontroleru. Sada ne bi bilo loše da dopuniš municiju koju možeš uzeti kod kipa u SQUARE-u. Potom idi u SANCTUARY i odgledaj demo u kome No9 napada Ruperta, a po tvom ulasku beži. Posle demoa sa poda pokupi crveni ključ. Prošetaj kroz crkvu i jednog trenut-



ka čućeš neki govor. Zatim idi u ROOF GARDEN. Posle odgledane animacije idi do kipa i pogledaj tempiranu bombu. Zatim se okreni prema vratima kroz koja je pobegao specijalac i sa poda pokupi BLACK CARD koja će ti koristiti pri kraju igre. Kreni prema crkvi i budi oprezan napašće te mutirani crvi. Brzo otrči iza kipa pa ih odatle ubijaj. Dobićeš MP BOOST I napitak kojom se dopunjava MP energija. Uključi mapu i videćeš da su skoro sve prostorije crvene. Prilikom iz-

laska u promenade dvorišta videćeš leptire i pacove koji jedu leš specijalca. U OBSERVATORY te očekuju dva dugoruka i kada ih ubiješ dobićeš municiju 9mm HYDRA. Siđi u FORKED ROAD i ubij monstruma i pacova i za uzvrat ćeš dobiti penicilin. Uđi u SQUARE dopuni municiju iz sanduka i usnimi se pa produži drugim stepenicama u PATIO. Pobij protivnike i dobićeš municiju HYDRA. U CAFETERIA te očekuju dva monstruma iza šanka, a u hodniku jedan monstrum i pacovi. Pogledaj mapu i videćeš da su sve prostorije očišćene. Uđi u sobu za napajanje ipa upotrebi crveni ključ B. Voda u fontani će da nestane, budi oprezan kad uđeš u dvorište jer te očekuju dva dugoruka. Kad ih ubiješ dobićeš municiju GRENADE ROUND. Dođi do sredine fontane, do mesta gde se nalazi krv, pogledaj dole i od mrtvog specijalca uzmi novo oružje GRENADE LAUNCHER - bacač granata. Uđi u FORKED ROAD i ubij 4 gusenice. Popni se u SQUARE, dopuni



municiju iz sanduka i usnimi svoju poziciju pa produži u OBSERVTORY. Tu te napada gomila slepih miševa i ako si sačuvao sredstvo za omamljivanje PEPPER SPREY iskoristi ga i napravi slobodno mesto. Spusti se u PROMENADE, pobij leptire i gusenice, a u ROOF GARDEN takođe potamani leptire i gusenice. Sada se uputi kroz razvaljena vrata koja će te dovesti do mosta. Sa desne strane videćeš kontrolni pult u koji ćeš uneti šifru 561 (seti se zagonetke iz CAFETERY). Sada će se podići most koji će ti obezbediti prelaz preko vode. Na mostu pobij jegulje i idi do razvaljenih vrata. Prođi kroz njih, ubij monstruma vidi tempiranu bombu na zidu i popni se stepenicama na viši nivo. Dođi do telefona usnimi poziciju i kreni stepenicama koje te vode na ROOF. Naći ćeš se



na terasi koja ide skroz okolo zgrade, prvo obiđi terasu i obrati pažnju na kutiju sa strujom. Kada stigneš do kraja terase videćeš lift koji te vodi na HELY PORT. Vrati se nazad na početak terase. Pri kraju terase napašće te No9. Da bi ga onesposobio pu-



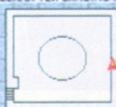
ORUŽJA: Možemo ih podeliti po kalibru. Pištolj, mini automati (koriste 9mm), sačmara, puške i mitraljezi (koriste 5.56mm) i bacač granata (koristi 40mm granate). Neka od njih koriste i dva načina opaljivanja: prvi na □ kao standardno, a drugi na △ kao dodatno opaljivanje. Igru počinjete sa poluautomatskim pištoljem koji je najbolji (po nama) za korišćenje dok ne sakupite dovoljno BP poene da kupite M4A1 oružje koje će vam koristiti do kraja igre. Na M4A1 možete staviti najviše dodataka (od dodatih okvira koji vam povećavaju broj municije sa 30 pa do 60 odnosno 90 metaka). Takođe možete nabaciti i bacač plamena, bajonet pa čak i laser. Naravno odjednom možete koristiti samo jedan dodatak. Od korisnijih stvarčica u toku igre je i bacač granata (kao običan ili kao dodatak M4A1). Pogodan je jer zbog velikog kalibra slabije protivnike uništava, a jače baca na pod ili im prekida napad. Ali takođe veoma bitna stvar, što je oružje jače to je teže i sporije nišanjenje. Naravno tu manu nadoknađuje velika razorna moć. Kod sebe možete imati više različite municije za isto oružje tako da ga u toku igre možete menjati. Kod sebe možete imati i maximalan broj municije: za pištolj 500 metaka, sačmaru 200, za pušku 800 i za bacač granata 100 metaka. Specijalni nastavci koriste gorivo ili baterije koje možete koristiti u bilo kojoj prodajnoj zoni. Jedino oružje koje ne zahteva ništa osim vaše veštine, a može biti veoma korisno, za razliku od noža Resident Evil-a seriji, je pendrek. Za kraj moramo reći još nešto. Tu se nalazi još nekoliko korisnih oružja koje možete dobiti samo kao bonus ako pređete neke misije u igri. Neka su oružja nagrade, a neka ćete morati kupiti.

caj u kutije sa strujom. U prve dve po jedanput u trenutku kada se on nađe naspram njih, a u treću dvaput takođe kad se nađe naspram nje. U međuvremenu između dve kutije koristi PE moći. Kada ga uspešno savladaš popni se liftom na HELY PORT i gledaj animaciju.



HELIPORT

DOOR
TEL
BOX







Mist Centar

Nalaziš se u zgradi FBI u M.I.S.T. odeljenju gde dobijaš 4 dokumenta koja treba da proučiš. Obavi razgovor sa PIRCE-om od koga ćeš saznati u kakvoj su vezi monstrumi sa sledećom misijom. Poseti FIRE ARMS i JODIE reci da ti predmete osvojene u streljani stavi u gepek tvog auta. Takođe od JODIE kupi M4A1 mitraljez i municiju za njega. Ako imaš dovoljno poena kupi i pumparicu. Izađi na parking i porazgovaraj sa PIRCE-om. Potom sedi u auto i kreni u novu misiju. Vidi animaciju i novu lokaciju DRYFIELD u NEVADI - pustinja MOJAVE. Naći ćeš se na GAS STATION i videćeš



PARASITE ENERGY (PE)-moći: Aya Brea ima sposobnost korišćenja nekoliko vrsta moći, koje će joj u mnogome pomoći da se izvuče iz bezazlenih situacija. Na početku igre imate samo jednu moć FIRE (vatra). Od te moći trenutno posedujete PYROKINESIS. Tokom igre posle svake završene bitke dobijete EXP poene kojima kupujete nove moći. Na raspolaganju imate nove 4 vrste moći: FIRE, WATER, WIND i EARTH. Takođe za korišćenje moći morate voditi računa da vam MP (mitochondria poeni) pre svake borbe bude uvek preko MP 30, odnosno preko MP 45 u daljem toku igre.

pored svog auta kutiju sa municijom kalibra 9mm PB. Izvrši poslednje pripreme i kreni u misiju. Pre polaska u misiju u svom meniju ostavi dovoljno praznog mesta za predmete koje ćeš prikupljati uz put. Videćeš i telefon za usnimavanje kao i vrata pokraj njega kroz koja nećeš moći da prođeš. Zatim prođi kroz dvokrilnu kapiju koja te vodi u MAIN STREET. Tu srećeš novu vrstu čudovišta - mutirane konje. Možeš ih uništiti pomoću oružja ili PE moći, a takođe i eskivažom u pravom trenutku (kada se zalete na tebe), kada ih ubiješ dobićeš municiju za pištolj HYDRA. Zatim kreni u ROOM 1, obrati



pažnju na sliku DOCK HOLYDAY. Potom uđi u ROOM 2 pobij protivnike i vidi sliku WYATT EARP. Druge dve sobe su trenutno zaključane pa zato idi na PARKING. U njemu pobij protivnike, obrati pažnju na poruku ispisanu krvlju na zidu koja je prvi deo zagonetke. Pitanje je: Koliko telefona ima DRYFIELD. Zapamti broj kabina u WC-u. Sledeći trag potraži pored lokve krvi kraj bunara



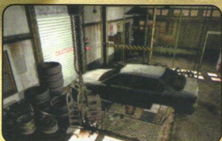
koji se nalazi u DRIWE WAY. Dođi do bunara i pogledaj u njega. Iz njega će te napasti gomila slepih miševa. Otrči na drugi kraj dvorišta i eliminiši ih. Uz ogradu pokupi RECOVERY 1. Uđi u FACTORY i produži do drugog kraja prostorije.Uključi napon za hidrauličnu dizalicu koja se nalazi kraj prozorčeta. Potom idi u prvi deo prostorije i na komandnoj tabli podigni auto, zatim okreni i spusti dole. Idi do gepeka automobila iz njega pokupi municiju za pumparicu. Otključaj rešetkasta vrata pa idi ponovo do kontrolne table. Ponovo podigni auto, okreni ga i spusti dole. Prođi kroz otključana rešetkasta vrata i aktiviraj

FIRE PE (vatra):

PYROKINESIS-izbacuje jednu ili više vatrenih kugli koji pogađaju istu tačku u pravcu 12 sati u odnosu na tebe. Ova moć je dosta korisna zato što ne oduzima previše MP poena, a nanosi dosta velika oštećenja.

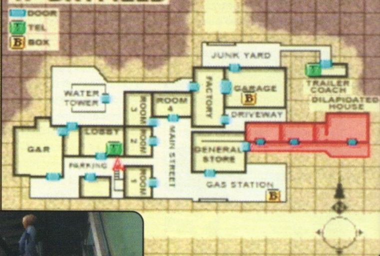
COMBUSTION - izbacuje dva plamena mlaza koja spaljuje široko polje ispred vas. Oduzima malo više MP nego prva.

INFERNO - veliki plameni krug koji će poprilično spržiti sve što se nalazi ispred vas.



prekidač koji će otključati vrata od GARAGE. Uđi u unutra i vidi animaciju u kojoj srećeš Mr. Duglas-a posle razgovora

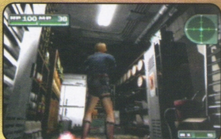


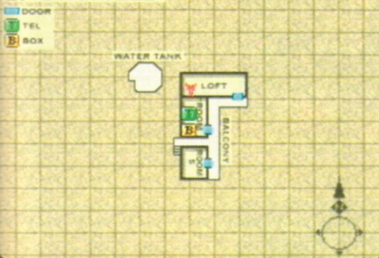


sa njim dobićeš ključ kojim ćeš moći da otključaš sobu ROOM 6 na BALCONY-U. Vrati se u MAIN STREET pobij sve škorpione od kojih ćeš dobiti penicilin. Zatim idi ponovo na parking, eliminiši nove protivnike i stepenicama se popni na BALCONY. Tu eliminiši novu grupu protivnika i uđi u ROOM 6. Obrati pažnju na ormarić u kome možeš da odložiš višak nepotrebnih predmeta. U sobi imaš takođe telefon za usnimavanje. Izađi na terasu sobe i dođi do merdevina. Kad pođeš njima dole videćeš animaciju. Kad si se našao u WATER TOWER ubij dva mutirana konja i otrči oko zidane ograde do table koja kontroliše kapiju. Otvori kapiju i što pre prođi kroz nju (kapija se zatvara vremenski). Ubij još šest mutiranih konja posle čega će se spustiti merdevinama. Popni se njima i srešćeš MADIGAN-a. Posle odgledane animacije popni se na vrh vodenog rezervoara sa koga ćeš pokupiti RECOVERY 1 i ključ od SALO-



ONA. Siđi ponovo u dvorište, pobij škorpione pa iskoristi ključ kako bi ušao na zadnja vrata od bara koji je na mapi





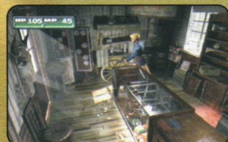
označen kao GAR. Pobij mutirane komarce pa iz ormana pokupi magnet u obliku zatvarača Coca-Cole, Takođe pokupi RECOVERY 1 i uđi u bar. U wc-u pobij protivnike i uzmi mapu DRYFIELD-a. Iz frižidera uzmi kolu koja služi za oporavak pa izađi na parking. Pobij sve protivnike i pogledaj mapu. Videćeš prostorije koje su označene crvenom bojom. To je prilika da zaradiš još neke EXP poene. Takođe ćeš na mapi videti crvenu tačku koja ti označava sledeću lokaciju. Vrati se do rezervoara sa vodom WATER TOWER. Tu prođi kroz manju rešetkastu kapiju i dođi do vrata pored kojih se nalazi interfon. Pobij nove mutirane konje pa popričaj na interfon sa Mr.DOUGLAS-om. Reći će ti da se ključ od vrata nalazi u dnu zida na rešetkastom prozoru. Ključ ćeš pokupiti uz pomoć magneta BOTTLECAP MAGNET (usmeri magnet ka delu žice koja je provaljena). Zatim ključem otvori vrata i uđi u FACTORY, prođi kroz GARAGE i uđi u JUNK YARD. Pobij nove protivnike i videćeš psa FLINT-a koji će te otpratiti



do DOUGLAS-ove prikolice TREILER COACH. Obavi razgovor o skloništu, potom od DOUGLAS-a možeš kupiti oružje, opremu.... Ako do sada nisi kupio M4A1 krajnje je vreme da to uradiš. U prikolici imaš i telefon na kome možeš usnimiti svoju poziciju. Izađi napolje i prati psa, usput pobij neprijatelje i potraži konopac na drugom kraju JUNK YARD-a. Uđi u GARAGE pobij komarce i proveri mapu. Na mapi ćeš videti sledeću lokaciju DRIWE WAY. Dođi do bunara i iskoristi konopac da siđeš u B1 DRYFIELD WATER HOLE. Kreni hodnikom i pobij slepe miševe, a zatim kreni kroz rešetkasta vrata i uključi prekidač na zidu. Ponovo se vrati u hodnik i u osvetljenom delu u rupi u zidu uzmi PROTEIN CAPSULE (povećava HP za 5i dopunjava HP do kraja). Proveri inventar i budi spreman za borbu sa džinovskim paukom monstrumom u UNDERPASS. Možeš da ga ubiješ PIROKINESIS-om ili PLASMOM kada je na plafonu, kada padne pucaj iz oružja. Kad ga



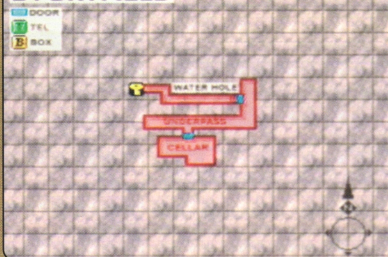
ubiješ od njega ćeš dobiti proteinsku kapsulu i municiju za pumparicu. Idi na drugi kraj prolaza uključi još jedan prekidač CELLAR (vinski podrum). Pobij slepe miševe i pacove i pretraži prostoriju. Na jednom zidu videćeš proširenje za jedan nemački pištolj P08. Možeš ga pokupiti samo ukoliko si kupio pištolj. Kod bačve ćeš videti i drveni sanduk iz koga ćeš pokupiti FLARE (zaslepljuje protivnika za trenutak). Izađi u UNDERPASS isključi prekidače i vrati se u CELLAR, koji je sada u mraku. Na bačvi pored sanduka pročitaj poruku, drugi deo zagonetke koji glasi: Koliko ima WC-a u DRYFIELD-u izađi napolje i ponovo upali svetlo, popni se merdevinamau GENERAL STORE. Pobij eksplodirajuće 'bebe' iz frižidera pokupi COLU i RECOVERY 3. Otključaj vrata i izađi u GAS STATION. Dopuni municiju i proveri inventar. Usnimi svoj poziciju i uđi u GENERAL STORE. Zatim prođi kroz vrata na levoj strani. U uskoj uličici u kojoj se nalaze tri sobe, eliminiši dva mutirana konja. Uđi u prvu sobu, pobij komarce i mutirajuće 'bebe'. Zatim vidi portret bika koji sedi, dođi do staklene tezge i pokupi BELT



POUCH (dodatni džep za pancir). Džepove čuvaj za drugi disk kada kupiš bolji i jači pancir. Idi do treće sobe iz koje dopiru krici koja je zaključana sa unutrašnje strane. Pokraj vrata se nalaze dva bureta u kojima ćeš naći municiju za pumparicu. Potom uđi u srednju sobu u kojoj



ćeš videti ormar. Obrati pažnju na šarke koje drže ormar pričvršćenim za zid. Potreban ti je fran-



WATER PE (voda):

METABILIZAM - uklanja statusne promene (slepilo, paralizu, tišinu, drhtavicu, konfuziju). Što je veći nivo to je duže trajanje.

HEALING - leči rane i dopunjava HP poene. Što je veći nivo moći to je veća dopuna HP poena.

LIFEDRAIN - Oštećuje protivnika a leči vas (vrlo korisna stvar ukoliko je protivnik jači od vas).

WIND PE (vetar):

NECROSIS - električne kugle koje će zavisno od jačine uništavati protivnike.

PLASMA - energetski talas koji takođe uništava protivnike (preporučujemo za borbu protiv neprijatelja koji se nalaze na zemlji).

APOBIOSIS - prouzrokuje paralizu koja dosta dugo traje zavisno od nivoa.



cuski ključ koji ćeš dobiti od DOUGLAS-a. Kreni ka TRAILER COACH u kome se nalazi Douglas. Pošto mu objasniš za krike koje si čuo u trećoj



EARTH PE (zemlja):
ANTIBODI - zavisno od nivoa smanjuje ili zaustavlja oštećenja koja će vam neprijatelj naneti.
ENERGY SHOT - pojačava razornu moć i brzinu paljbe vatrenog oružja. To je prava stvar ukoliko koristite M4A1.
ENERGYBALL - možda najnekorisnija stvar koja oko vas stvara zaštitno polje koje eksplodira pri dodiru sa neprijateljem (savet: koristite samo pri kraju borbi).

sobi, DOUGLAS će ti reći da se ključ nalazi u GARAGE. Pre polaska proveri opremu koju ti nudi DOUGLAS (možeš kupiti PASGT WEST koji povećava HP za dvadeset, ima 6 mesta i otporan je na otrov). Kreni u GARAGE i na jednoj od polica ćeš naći francuski ključ (MONKEY WRENCH). Zatim idi ponovo do srednje sobe i upotrebi francuski ključ. Pojaviće ti se tajni prolaz ko-



ji ti ostavlja otvoren put ka trećoj sobi. U narednoj prostoriji videćeš treći deo zagonetke koja glasi: koliko svetiljki ima u ulicama DRYFIELD-a? Četvrti deo zagonetke ćeš pronaći u ROOM 4. Zatim uđi u treću sobu u kojoj te ponovo čeka No.9. Njega ćeš ubiti uz pomoć oružja i PE mecima (najbolje PIROKINESIS). Vodi računa da u toku napada koji vršiš budeš na osrednjem rastojanju od njega. Vidi demo u kome će se AYA onesvestiti. Doći će sebi tek kad padne noć. Po-



novo se srećeš sa KYLE-om, saznaćeš da je sledeća lokacija GAS STATION pa zato idi do auta. KYLE će te pratiti i pomoći u predstojećim borbama, ali moraš



voditi računa da ne izgubiš život. Ukoliko se to desi to je kraj igre. Videćeš da ti je auto uništen od strane nekakvih gremlina. Kada ih ubiješ dopuni munici-



ju i idi do DOUGLAS-a u TRAILER COACH. Usput pobij protivnike i obavezno razgovaraj sa DOUGLAS-om od koga ćeš dobiti ključ LOBBY KEY: Sada već možeš da kupiš GRENADE PISTOL. Pošto si kupio sve potrebne stvari idi u LOBBY. Na oglasnoj tabli pročitaj uputstvo za otvaranje kase. Na tabli je poru-



ka: u TOMBSTONE-u DOC HOLLIDAY ima trideset godina, a WAYAT EARP? U jednoj od soba se nalazi portret WAYAT EARP-A na kome je ispisan datum kada je EARP boravio u TOMBSTONE-u. Šifra za otvaranje kase je # pa potom 3033 i na kraju TOTAL.



Dobićeš glavni ključ od motela kojim ćeš moći da otvoriš sobe ROOM 3, ROOM 4 i LOFT. U sobi ROOM 4 pobij protivnike i pročitaj četvrti deo zagonetke: Koliko ima ogledala u DRYFIELD-u. Potom idi na sprat motela u ROOM 5, eliminiši monstrume i pokupi BELT POUCH. Ovo ti je treći dodatni džep koga čuvaj sa ostalima. Potom idi u LOFT. U njemu pokupi kanister za ben-

BOLESTI I LEČENJA:
S vremena na vreme nailazićete na protivnike koji će vam pored standardnih oštećenja, nanositi i neke vrste bolesti. Ispod linije energije (HP) pojaviće se male ikonice koje će vam označavati vrstu bolesti. Većina tih bolesti vas neće opasno oštetiti ali će vas učiniti opasno ranjivim, tako da će i najslabiji protivnik predstavljati smrtnu opasnost za vas.
SILENCE (tišina): Neko vreme nećete moći koristiti PE moći. Leči se STIM-om.
BESERKER (besnoća): Pojačaće se snaga vatrenog oružja ali koliko oštećenja nanesete protivniku nanećete i sebi. Možete takođe koristiti PE moći koje će te pojačati do maximuma (LV 3), a za njihovo korišćenje ćete gubiti HP poene, umesto MP poene.
CONFUSION (zbunjenost): Kretanje će vam biti zbrkano. Leči se STIM-om.
POISON (otrov): Gubićete HP energiju ne tako mnogo koliko će te je gubiti ukoliko se budete kretali.
DARKNESS (slepilo): Nećete biti u mogućnosti da nanišanite neprijatelja. Leči se penicilinom ili PE metabolizmom.
PARALYSIS (paraliza): U toku kretanja ćete zastati zbog gubitka svesti tako da nećete moći da koristite ni moći ni oružje. Leči se penicilinom ili PE metabolizmom.

zin. Pošto ga pokupiš napašće te nevidljivi pauci, koje kada pobiješ dobijaš



RECOVERY 3. Dođi do metalnog sefa koji se otvara pomoću četvorocifrenog koda. Ako si protumačio šifru moći ćeš da ukucaš šifru koja glasi 4487 (4 telefona, 4 pisoara, 8 svetiljki i 7 ogledala). Dobićeš bočicu HOLY WATER (sveta vodica). Ponovo idi do GAS STATION-a gde ćeš kanister napuniti benzinom koji ti je potreban za DOUGLAS-ov auto. Proveri opremu koja ti se nalazi u gepeku auta, i prebaci korisne stvari u DOUGLAS-ov auto. Takođe dopuni municiju i idi u GARAGE gde ćeš dati kanister DOUGLAS-u koji će uliti benzin u rezervoar. Pogledaj mapu na kojoj



ćeš videti da moraš otići iz bara (G&R). Tu popričaj sa KYLE-om (veoma bitna stvar na kraju igre). Ako si obišao sve

POSEBNI PREDMETI

LIPSTICK: Ako ga iskoristite podići će vam MP za jedan nivo (zauvek). Ako ga imate u džepu (pancira) bićete imuni na SILENCE.

PROTEIN (proteinska kapsula): Ako ga iskoristite podićiće vam HP za pet stepena (zauvek), takođe vam pri upotrebi popunjava HP do kraja.

HOLY WATER (sveta vodica): Ako je iskoristite povećaće vam se nivo jedne PE moći (slučajno odabranoj), ako je držite u džepu smanjivaće vam povrede za 25%.

OFUDA (japanski talisman): Ako ga iskoristite podići će vam nivo (jednoj nasumice izabranoj) PE moći, ako ga držite u džepu podići će vam nivo za 50%.

MEDICINE WHELL (medicinski točak): Ako ga iskoristite podići će nivo (jednoj nasumice odabranoj) PE moći. Ako ga stavite u džep u nekim bitkama ćete dobijati bonus predmete.

HUNTER GOGGLES (lovne naočare): Njih možete dobiti na samom početku igre, ukoliko na treningu postignete maksimalne bodove na svih pet nivoa borbene obuke.

SKULL CRYSTAL (kristalna lobanja): Ako je iskoristite podići će vam nivo (jedne nasumice odabrane) PE moći. Ukoliko je držite u džepu povećava neprijatelju nivo oštećenja za 25%.

MD PLAYER (mini disk): Ako ga držite u džepu bićete imuni na CONFUSION, BERSERKER.



prostorije idi do DOUGLAS-a kod koga ćeš kupiti GRENADE POSTOL, ako to već nisi uradio. DOUGLAS će ti reći da moraš malo odmoriti i to u ROOM 6. Prvo dođi do telefona i usnimi poziciju,



pa potom legni na krevet. Vidi prelep demo (koji će naročito obradovati muški rod). Po odgledanom demo-u sledi ti borba sa novim BOSS-om koji koristi bacač plamena, a smešten je u njegovim ustima. Ukoliko ga ne ubiješ za tri minu-



ta on će pobeći i sa sobom odvesti psa FLINT-a, tada nećete imati happy end. Najlakši način da ga eliminišeš je uz pomoć GRANADE PISTOL i oko dvadeset metaka. Izbegavaj njegove plamene, pucaj u njega ukoliko te uhvati i dopunjavaj se na vreme. Pošto ga ubiješ pas FLINT će ostati živ što je bitno za kraj igre. Posle borbe kreni u MAIN STREET



i pobij protivnike. U Main STREET-u ćeš videti DOUGLAS-a kako sedi na klupi i pas FLINT pokraj njega. DOUGLAS će ti dati ključeve od svog auta koji se nalazi u GARAGE. Kada obiđeš sve prostorije i eliminišeš protivnike idi u TRAILER COACH. Tu je ponovo DOUGLAS koji će ti dati poklon, novo oružje M950 kalibra 9mm kapaciteta 100 metaka, uzmi ga iz sanduka. Usnimi se i uputi se u GARAGE, gde te očekuje KYLE. Kreni autom na novu lokaciju, ali o tome



ćemo u sledećem broju na drugom disku.

P.S. Zahvaljujemo se Mići iz Saraoraca



na pomoći oko rešenja jednog problema.



Mihailo Tešić

Vampire: The Masquerade

Vreme je da iz bajkovitih zemalja mača, magije i zmajeva kročimo u neka druga prostranstva uma, ona koja za svoje postojanje ne moraju da budu zahvalna gotovo isključivo g. Tolkinu i njegovom opusu. Sećate se da smo (davno to bejaše) jednom spomenuli kako osim FRP-a (ili ti fantazijskog Role Playinga) postoje još mnogi drugi, uslovno rečeno, "žanrovi" Role Playing igara? E, sada je došlo vreme da vas malo uputimo i u "te druge".



Da je RPG igra koja je veoma posebna i različita od svih drugih igara to ste već (nadam se) skapirali. Ipak, da li shvatiste da je osnovna premisa RPG igara izvučena iz nečega što počiva u svima nama, u svakom (normalnom) ljudskom biću? Mislim na dve potrebe - onu za IGRANJEM i onu za tkanjem PRIČE (pod tkanjem smatram potrebu za time da neka vrsta priče bude uvek prisutna u našim životima - bilo da je slušamo, čitamo, gledamo ili stvaramo). Uspeh RPG igara se, do pojavljivanja sistema o kojem ćemo ovaj put razglabati, uglavnom zasnivao na ispunjavanju prve potrebe. Mogli ste biti heroj u nekoj izmišljenoj (uglavnom fantazijskoj à la "mač & magija") situaciji i ubijati čudovišta, juriti blaga i učestvovati u mnogim zanimljivim avanturama koje nisu od ovoga sveta - jednom rečju, mogli ste se igrati na potpuno nov način. Ali, možda bi se ljudi lakše vezali za RPG, razumeli ga i uživali u njemu kada bi akcenat u igri bio na pričanju (tkanju) same priče, njenoj dramatičnosti i mestu likova u njoj, pa još kad bi priča bila od ovoga sveta, a ipak natprirodna? Nešto slično pomislilo je nekoliko čudnih tipova pre deset godina, negde u Americi: "Učinimo RPG sličnijim pričanju priče, a manje sličnim igri".



Vampire: The Masquarade je prvi sistem izdavačke kuće White Wolf. Pojavio se 1991, a njegova osnovna ideja je bila prilično originalna za to vreme - gradeći se na popularnosti romana En Rajs, ponovnom otkrivanju Brema Stokera kroz film "Drakula" i opštem oživljavanju duha gotike i mračnjaštva koji je postao popularan krajem osamdesetih, ljudi iz White Wolfa su napravili RPG sistem za devedesete. Naziv igre je prilično indikativan u Vampire: The Masquarade igrači su u ulozi vampira koji mora da opstane u svetu današnjice. World of Darkness (Svet Tame) kako se zove svet u kome se događaju zapleti igre Vampire: The Masquarade jeste naš svet, ali promenjen taman toliko da vas uznemiri. Geografija je ista, kao i tzv. "globana političko-društvena situacija". No, postoji jedna bitna razlika - sve što mislite da znate o ustrojstvu sveta i univerzuma pogrešno je. World of Darkness je svet koji je pun fantastičnog i natprirodnog - zaboga, pa njegova osnovna premisa je da postoje vampiri, infiltrirani u ljudsko društvo kojim vladaju iz senke!

Dakle, World of Darkness u kome se događa Vampire: The Masquarade je naš svet, ali sa tzv. "gothic punk" dodacima. Osim vampira, među nama hode vukodlaci, magovi, utvare, u zemlji snova žive vilenjaci, a tu su i Tehnokrate - ljudi u crnom koji se trude da javnost ne sazna za sve ove prethodne, kao i još sto čuda. Sve ove, a i mnoge druge stvari opisane su u drugim RPG sistemima koje je tokom ovih deset godina izdala kompanija White Wolf i koji se svi događaju u Svetu Tame. No, o njima u daljim tekstovima...

Kada se Vampire: The Masquarade pojavio, ništa od ovog ostalog nije postojalo (u knjigama, naravno u stvarnosti i dalje ne postoji). World of Darkness je stvoren oko Vampira. No, ono što je bilo zaista revolucionarno, a što je u RPG "uveo" Vampire: The Masquarade je način igranja, tzv. Storytelling sistem. Osnovna ideja i akcenat igre nisu više toliko avanture i događaji kroz koje likovi igrača prolaze (bar bi tako trebalo da bude prema zamisli tvoraca... kako će to u igri izgledati na kraju uvek zavisi od Game Mastera), već likovi sami i način na koji oni proživljavaju prokletstvo i blagoslov koji je vampirizam.

Kada ste u ulozi vampira, od vas se očekuje da pokušate da shvatite i "odglumite" aspiracije, strahove, nadanja i psihiloške poremećnosti (gledano u odnosu na čoveka) koje bi moglo imati biće koje živi od krvi ljudi, besmrtno, ali može hoditi samo noću, zauvek osuđeno na postojanje u tami, a uz to je i pripadnik komplikovane socijalne strukture koju su u cilju opstanka krvopije razvile tokom hiljada godina svoga postojanja, a koja se u naše vreme zove Maskarada.

Po nešto o vampirima kakvim ih prikazuje ovaj RPG sistem; Vampiri nastaju tzv. zagrljajem. Nije dovoljno da vas ubije vampir i popije vam krv - vampir vam mora dati da pijete njegove krvi pošto vas "isisa". Tako je stvaranje novih vampira isključivo odluka već postojećih, a novostvoreni vampir je bezuslovni sluga svog roditelja. Prvi vampiri bio je Kain, prvi čovek rođen od čoveka i prvi ubica. Zbog svoga greha kažnjen je time da zauvek živi od ubistva - tj. od krvi drugih ljudi. Kain je dugo vremena lutao po svetu ispaštajući svoju kaznu, ali onda je sreo Lilit, Adamovu prvu ženu, koja ga je naučila kako svoju krv da koristi za mistične moći, uključujući i znanje o tome kako da napravi sebi slične. Kain je bio usamljen i posegao je za tim moćima, stvorivši sebi troje "dece", tj. prve vampire, koji su pak stvorili još trinaestoro. Od ovih trinaestoro najstarijih, (pošto su Kain i prvo troje nestali nakon što je prvi grad u kome su Vampiri i ljudi živeli u miru uništen) koji se još nazivaju Antediluviani nastadoše klanovi vampira. Klanovi su se širili po svetu, ratujući međusobno, spletkareći, iz senke upravljajući ljudskim društvom i stalno rastući, pošto su vampiri stvarali nove vampire nekontrolisano. Međusobni ratovi vampira nazivaju se Jyhad, rat koji traje od nastanka klanova. No, kako je





svaka generacija vampira slabija od one prethodne (Kain je napr. prva generacija, Antediluviani treća... ako vas kao vampira stvori Antedeluvian, vi ste četvrta generacija - iako vas je on možda stvorio prekjuče - i mnogo ste jači od nekog vampira sedme generacije koji je stvoren pre hiljadu godina) do Srednjeg veka je već bilo toliko vampira da je crkva počela da ih primećuje i stvorena je Inkvizicija (ovo je dobar primer kako World of Darkness ima malko drugačiju istoriju od našeg sveta - ključ je u tome da PODSEĆA na istoriju našeg sveta). Mnogi vampiri (ili Rođaci, kako ćete se navići da ih zovete ako budete igrali vampira) su spaljeni i proterani. Najzad je u XV veku je sazvan Savet klanova, koji su odlučili da stvore organizaciju po imenu Camarilla koja za cilj ima da po svaku cenu održi tajnost vampirskog društva unutar ljudskog - tzv. Maskaradu. Od petnaest klanova, trinaest je ušlo u Camarillu, a dva su kasnije oformili Sabbath - organizaciju kojoj je cilj da celo čovečanstvo pretvori u veliko stado za vampire, pošto Sabbath smatra da vampiri, kao bića na vrhu lanca ishrane, treba otvoreno da vladaju ljudima a ne da se kriju. Naravno, uvek su tu i razni nezavisni: solo klanovi, anarhisti i Inconnu - stari vampiri koji su se povukli iz mahinacija i spletki vampirskog društva tragajući za znanjem i prosvetljenjem.

Sistem pravila igre koji koristi World of Darkness nije nešto posebno dobar po pitanju rešavanja uspešnosti situacija. Sve se rešava desetostranim kockicama. Lik ima devet osnovnih osobina, koje mogu imati od 1 do 5 tačkica. Svaka tačkica predstavlja mogućnost da bacite još jednu kockicu kada treba da uradite nešto relevantno za tu osobinu. Game Master (ili Storyteller) određuje koji broj treba da dobijete, a što više tačkica (kockica) imate - to veća šansa da dobijete traženi broj ili više od njega (lakše je dobiti 9 kada bacate tri puta nego kad bacate samo jednom). Kao što je i cela igra zamišljena tako da težište bude na liku, tako su se White Wolfovci najviše potrudili oko pravila za izgradnju lika. Osim osnovnih osobina likovi imaju i razne vrste umeća, prednosti, mane (koje donose dodatne poene za kupovinu umeća ili prednosti). Ono najbitnije za vampira je Blood Pool, što je količina krvi koju imate u sebi, a koja se troši jedan po danu, a svaki od poena Blood Poola možete iskoristiti kao dodatnu kockicu za neku akciju - otud vampirima nadljudske sposobnosti. Što ste bolja generacija, to vam je veći Blood Pool, tako da imate više krvi na raspolaganju za natprirodne napore. Pored Blood Poola najbitnija stavka je Humanity/Path što je neka vrsta pomagala za Role Playing. Naime, na početku birate Path (Put) vašeg vampira - neku vrsta životnog stava kojim se rukovodi, kojim pokušava da očuva što je moguće više od svoje humanosti. Zaista, šta je cilj igračima vampira - da pokleknu pred bestijalnim i igraju vampira kakvi su u našim najgorim noćnim morama ili da pokušaju da nađu ljudsko u sebi i svom prokletstvu? Možda nešto između? Zato je Vampire tako dobra igra.



A gde ste vi u svemu tome? Pa, gde se vidite? Ne mogu vam sada nabrajati sve moguće klanove vampira i njihove osobine, prednosti i mane. Prikazao sam vam neke osnovne ideje i kvalitete koje su učinile Vampire: The Masquarade i World of Darkness najpopularnijim RPG-om devedesetih. Osim što su postavka i ideja krajnje kul, ložeće i bajinske, ovaj sistem je uneo neophodnu svežinu u RPG igre, zasićene herojima, epikom i fantastikom... A i vampiri su kao ideja oduvek bili fascinantni ljudskom rodu.



STROGO POV.

SMUGGLER'S RUN

Smuggler's Run



Pomozite krijumčarima

Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Pauziraj igru i pritisni:

Nevidljivost - R1, L1(2), R2, L1(2), L2.
Svetleća kola - L1, R1(2), L2, R2(2).
Bez gravitacije - R1, R2, R1, R2, Gore(3).
Povećaj time warp - R1, L1, L2, R2, Desno(3).
Smanji time warp - R2, L2, L1, R1, Levo(3).

Ridge Racer 5



Duel mod, Pac-Man mod i ostalo

Duel mod
Završite na prvom mestu po krugu i u ukupnom vremenu u Standard Time Attack GP.

50's Super Drift Taxi
Završite na prvom mestu u Danver Spectra trci u duel modu to unlock the 50's Super Drift Caddy car in free run, time attack, and duel mode.

Devil Drift
Završite na prvom mestu u Rivelta Crinale trci u duel modu da dobijete Devil Drift kola u slobodnoj trci, time attack, i duel modu.

VW Beetle
Završite na prvom mestu u Solort Rumeur trci u duel modu da dobijete novi VW Beetle auto u slobodnoj trci, time attack, i duel modu.

McLaren F1 klon
Završite na prvom mestu u Kamata Angelus trci u duel modu da dobijete McLaren F1 klon u slobodnoj trci, time attack, i duel modu.

Mod za 99 krugova
Napravite najbolji skor u svakoj trci u Time Attack GP u Extra Modu, završavajući na prvom mestu.

Pac-Man mod
Prekoračite 3.000 kilometara u krajnjoj razdaljini da dobijete crvena trkačka kola sa Pac-Man vozačem. Duhovi na skuterima će voziti protiv vas.

Ace Combat 3: Electrosphere



Nove misije, novi avion ...

Simulator misija
Otključaj pet završetaka sa pilotom kad završiš sve misije, a ima ih 52, i usnimi se. Zatim se vrati na naslovni ekran i učitaj kompletnu igru. Opcija "New File" će se promeniti u "S-File" opciju. Izaberi nju za simulaciju misije da ti dozvoli pristup bilo kojoj misiji sa bilo kojim avionom i bilo kojim nivoom težine.

Bonus misija
Zauzmi položaj "B" u svih 35 regularnih simulator misija da otključaš bonus misiju.

U14054 Aurora avion
Zauzmi položaj "A" u svih 36 simulator misija na normalnom i težem nivou igranja.

Orbital Satellite Laser i X-49 Night Raven avion
Zauzmi položaj "A" u svih 36 simulator misija na težem nivou igranja. Napomena: Laser neće moći da se upotrebi u svim misijama.

XR-900 Geopelia avion
Zauzmi položaj "A" u 36-oj simulator misiji u opciji za simulator misiju.

Muzički test
Uspešno završi igu na easy nivou igranja.

Japanske FMV sekvence
Uspešno završi igu na hard nivou igranja da vidiš prikaz za originalne Japanske sekvence.

Control replay
Za vreme replay-a, pritisni □, △, ○, X, L1 ili R1 da promeniš ugao kamere. Pritisni L2 da dodaš filter, ako gledaš kroz naočare za sunce. Pritisni R2 da dobiješ efekat zamagljenja pokreta (motion blurring).

The Mummy



Ko mi je odmotao zavoj?

Nivo	Šifra
3-1	[Palice] 178
3-2	1434
4-1	X57 [Lopata]
5-1	77 [Obrnuti trougao] X
6-1	1 [Obrnuti trougao] 5 [Obrnuti trougao]
6-2	[Diamant] 9 [Crveni krug] 8
6-3	3457
7-2	[Obrnuti trougao] 313

trikovi



EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER

18 Wheeler: American Pro Trucker

Bonus parking nivo

Bonus parking nivoi
Uspešno završi svaki od 4 parking nivoa da otključaš dodatni parking nivo. Uspešno završi BONUS parking nivo da otključaš šesti parking nivo.

Igraj kao Nihonmaru
Uspešno završi arkadni mod sa četiri lika da otključaš Nihonmaru.

Star Wars: Demolition

Neka je sila sa vama!

Izaberi "Preferences" opciju, zatim pritisni L1 + R1. Na Jedi Mind Trick ekranu unesi:

Nevidljivost - RAISE_THEM.
Svi likovi - WATTO_SHOP da otključaš sve likove.
Brzo oružje - FIRERATEUP
Battle mod bez neprijatelja - NO_BADDIES
Izaberi isti auto u multi-player modu - MULTI_CARS
Naizmenične trke i protivnici - NO_PEEKING
Slaba gravitacija - LO_GRAV_ON.
Velika gravitacija - BFM_FEELIT.
Brzi mod - THROTTLEUP
Slow-motion mod - SLOW_MO_ON
Jar-Jar Binks mod - GUNGANHUNT. Ovaj mod pretvara Imperial Probe Droids u Hunt-A-Droid mod u Jar-Jar Binks, koji eksplodira i kaže "How wude!" kad pogine.
Alternate controller configuration - EXTRABUTTS
Vidi pobedničke FMV sekvence - MOVIE_SHOW
Vidi gubitničke FMV sekvence - SAD_MOVIES

Top Gun: Fire at Will

Šifre misija

Miramar 2	63631	Korea 3	91692
Miramar 3	86023	Korea 4	15084
Miramar 4	56141	Korea 5	84103
Miramar 5	79523	Korea 6	08584
Miramar 6	07631	Korea 7	77603
Cuba 1	20123	Korea 8	90194
Cuba 2	57131	Korea 9	28103
Cuba 3	70613	Korea 10	41684
Cuba 4	82123	Libya 1	78692
Cuba 5	46464	Libya 2	91184
Cuba 6	75623	Libya 3	48384
Cuba 7	39964	Libya 4	02726
Korea 1	26126	Libya 5	31984
Korea 2	89464	Libya 6	94236
		Libya 7	81484
		Libya 8	45726





Tekken Tag Tournament



Novi modovi, novi likovi

Gallery mod
Otkrijte Devil da dobijete Gallery mod.

Tekken Bowl mod
Otkrijte Ogre da dobijete Tekken Bowl mod.

Theater mod
Uspešno završite igru jednom da dobijete Theater mod.

Igrajte kao Doctor Boskonovitch
Imajte najbolji skor u Tekken Bowl modu.

Bonus likovi
Uspešno završite arcade mod sa bilo kojim likom da dobijete skrivene likove. Svaki put kad završite igru otkriće vam se po jedan lik i to po sledećem redosledu: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil & Angel i Nepoznati.

Oddworld: Abe's Oddysee



PRESKAKANJE NIVOA, SLAGALICE ...
Na prvom ekranu za izbor opcija Abe kaže "Hello":

Izbor nivoa
Drži R1 i pritisni Dole, Desno, Levo, Desno, □, ○, □, △, ○, □, Desno, Levo.

Preskakanje nivoa
Drži R1 i pritisni Gore, Desno, Levo, □, ○, △, □, Desno, Levo, Gore, Desno.

Odgledaj FMV sekvence
Drži R1 i pritisni Gore, Levo, Desno, □, ○, △, □, Desno, Levo, Gore, Desno.

Kratke glasovne slagalice
Za vreme igre drži R1 i pritisni △, Gore, ○, Levo, X, Dole, □, Desno. Zatim selektuj neki zvuk da rešiš glasovne slagalice u igri.

Zelena minska polja
Za vreme igre drži R1 i pritisni Gore, Levo, Desno, □, ○, X. Abe će proizvesti zelena minska polja.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Tomb Raider: The Last Revelation

Sva oružja, neograničena municija, medicinski paketi

Okreni Laru tačno na sever prema njenom kompasu, zatim uđi u inventar. Posvetli "Small Medipack" selekciju i pritisni L, Gore, X, Gore, R, Y, zatim izađi iz inventara. Napomena: Lakši način da Laru okrenete tačno ka severu je da ona visi o nešto što će je usmeriti tačno na Sever.

Future Cop: L.A.P.D.

Udri barabu!

Pauziraj igru i odaberi "Sound FX Volume" opciju. Zatim pritisni:

Nevidljivost - ○(2), Select(2), ○, Select, X, □
Misija preskakanja - □, ○, □, ○, X, Select, X, Select
Pun štit - □, Select, ○, X
Popunjena municija za mitraljez - □, ○, Select, X, Select, X, ○, □
Pojačani mitraljez - ○(3), X(3), ○, Select
Popunjena municija - ○, X, Select, □, ○, X, Select, □
Teško naoružanje power-up - □(3), ○, X, ○, X
Puna specijalna municija - □, Select, □, ○, □, Select, X
Specijalna power-up oružja - □, ○, □, Select, ○, X, □, ○
Power-up skok - ○(4), □, X, Select, □, X, Select, ○
200 bonus poena - ○, □, ○, X, Select, □, X

Unesi šifru na Crime War ili Precinct Assault:

Sve misije završene - DISYFISLFY
Sve misije završene i zaključane - DITIFISLFL
Sve misije završene, sva bonus oružja - DYPYFASRHR
Sve misije završene i zaključane, sva bonus oružja - DYSIFASRHY
Sve misije završene i zaključane, sva bonus oružja, nevidljivost - DYTIFASUHL
Nezavršene misije, nevidljivost - SIFRGYBERR
Nezavršene misije, sva bonus oružja - SYMRGOBRRL

Crime War šifre za jednog igrača

Zona	Ime	Šifra
2	Zuma Beach	TAFRGYBLRR
3	La Brea Tar Pits	CRGRGYBLRY
4	Venice Beach	FUMRGYBLRL
5	Hell's Gate Prison	SICUGYBLLI
6	Studio City	TAFUGYBLLR
7	LAX Spaceport	CRGUGYBLLY
8	Long Beach	FUMUGYBLLL
	Long Beach Completed	SIFYGYBISR

Need For Speed: V-Rally 2

Bonus staze, svi likovi...

Napomena: Ova igra ima i naslov V-Rally 2.

Sva kola i trofeji
Na ekranu napretka pritisni L1, R1, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, X, X + Select. Ako pravilno uneseš šifru, čućeš zvuk. Zatim izaberi prazan kvadrat i pritisni X da otključaš određeni auto i trofej.

Viši skokovi
Unesi "_FLY_" kao ime vozača. Napomena: "_" označava prazan prostor.

Bonus staze
Unesi neko od imena za vozača, počni trku, zatim prekini. Startuj novu trku, selektuj auto, izaberi vremenski mod, selektuj "Corsica" i izaberi bilo koju stazu da stigneš do određene bonus lokacije.

Fade To Black

Nivoi, nevidljivost, štit, dosta bre!

Unesi šifru i zanemari "Invalid Code" poruku.

Mod za varanje
□, △, ○, X, ○, △ Otključavanje moda za varanje. Tako će sledeće šifre biti aktivirane.

Izbor nivoa
○, ○, △, X, □, □. Počni novu igru i pritisni Start za vreme igre. Pritisni ○ da selektuješ "Resume" opciju. Svaki nivo u igri će biti dostupan.

Nevidljivost
△, X, △, △, □, ○. Počni novu igru. Napomena: Aktiviranjem ovog moda može se onemogućiti "dodoir sprajtova" i Use komanda.

Stalan štit
□, ○, ○, □, △, X. Počni novu igru da dobiješ štit koji je neograničen. Napomena: I dalje možeš poginuti na razne načine.

Odgledaj FMV sekvence
□, X, ○, △, ○, X. Zatim će se pojaviti FMV igrač.

Šifre nivoa

Nivo	Oblast	Šifra
1	The Prison	□, ○, △, X, ○, □
2	Morph Base	△, ○, X, ○, □, X
3	Mars Mining Facility	X, ○, X, ○, △, X
4	Venus Space Station	X, □, △, ○, ○, △
5	The Pyramid	□, □, △, X, X, △
6	Landing Pad	△, X, X, X, X, ○
7	Underground (flying)	○, ○, △, X, △, X
8	Morph Mothership	□, □, X, △, □, □
9	Earth Base: Comm. Room	△, X, X, △, ○, △
10	Earth Base: Dormitory	X, △, □, ○, △, X
11	Reactor Room	○, □, X, X, □, X
12	The Master Brain	□, △, X, □, ○, X
13	The Escape (flying)	X, X, ○, △, ○, △

Napomena: Nivo 13 se pojavljuje ako Sarah nije snimljena.



Spyro: Year Of The Dragon



Mali zmaj u više boja i gomila života

Pauziraj igru i pritisni:

99 života - Desno, Levo, Desno, Levo, Gore(4), O.
Extra hit poeni - O, R1, O, L1, O, R2, O, L2, O.
Lagani mod - O, □, Desno, Levo, Desno, □, O, X.
Težak mod - O, □, Desno, Levo, Desno, □, O, □.
Mod velikih glava - Gore, R1, Gore, R1, Gore, R1, O(4).

Spyro u plavom
Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, □, R1, R2, L1, L2, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, X.



Spyro u zelenom
Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, □, R1, R2, L1, L2, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, △.

Spyro u ružičastom
Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, □, R1, R2, L1, L2, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, □.

Spyro u crvenom
Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, □, R1, R2, L1, L2, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, O.

Spyro u žutom
Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, □, R1, R2, L1, L2, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore(2).

Purpurni Spyro
Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, □, R1, R2, L1, L2, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, Desno.

Sparx traži blago
Desno(2), Levo(2), Desno(2), Levo(2), O(3).

Squish skateboard
Gore(2), Levo(2), Desno(2), Dole(2), O, □.

Trick Style



Promeni dasku, malo ti je vremena? ...

Uđi u "Options" meni i izaberi "Cheats" selekciju. Zatim unesi:

Pobedi sve - CITYBEACONS
Uvek pobedi - TEAROUND
Neograničeno vreme - IWISH
Power-up pokreti - TRAVOLTA
Velike glave - INFLATEDEGO

Borbena daska - Pobedi Boss-a na U.K. stazi.
Brzinska daska - Pobedi Boss-a na U.S. stazi.
Trick daska - Pobedi Boss-a na Japanskoj stazi.
Brzi start
Za vreme odbrojavanja drži R kad se pojavi reč "Go".

Gunbird 2



Promeni lik

Igraj kao Morrigan
U meniju za izbor likova, odaberi opciju ? i pritisni Gore.

Igraj kao Ain
U meniju za izbor likova, odaberi opciju ? i pritisni Dole.

Castlevania: Symphony Of The Night



Mala noćna muzika

Napomena: Igra se zove i Castlevania: Dracula X.

Igraj kao Richter Belmont
Snimi igru pod nekim od ponuđenih mogućnosti: nakon finalne bitke, u središnjem delu zamka, nakom pobede nad poslednjim negativcem i pod oznakom "clear". Zatim startuj novu igru i unesi RICHTER kao ime. Sada igraš kao Richter Belmont. Richter ne može da da se menja ili da koristi štit, oružja, predmete i magiju. Može da upotrebljava super skok, potezanje mača i druga oružja kao što su: bacanje noževa, sekira i sveta vodica.

Startuj sa plavim štitom
Kreni sa snimljenom igrom u "Play as Richter Belmont" kodu. Zatim, startuj novu igru i unesi AXEARMOR kao ime. Sada ćeš početi igru sa plavim štitom koji će da transformiše tvoj lik u plavog viteza sa sekirom.

Startuj sa 99 "sreća"
Kreni sa snimljenom igrom kao što je opisano u "Play as Richter Belmont" kodu. Zatim, startuj novu igru i unesi X-X!V"Q kao ime. Napomena: Postoje dva apostrofa u imenu. Sada ćeš početi sa 99 "sreća".

Startuj sa većom inteligencijom
Kreni sa snimljenom igrom kao što je opisano u "Play as Richter Belmont" kodu. Zatim, startuj novu igru i unesi X-X!V" kao ime. Napomena: Postoje dva apostrofa u imenu. Sada ćeš početi sa većom inteleligencijom, ali sa umanjenom snagom.

Muzički test
Pobedi sa više od 190% sa Alucard-om. Zatim startuj novu igru sa Alucard-om a da ne presnimiš prethodnu igru. Idi na Librarian da ti se prikaže muzička selekcija u "Buy/Sell" prozoru.

Pogledaj mapu
Počni igru sa Alucard-om. Pritisni Start da ti se prikaže statistika, zatim pritisni L1.

Kontrola otvaranja ekrana
Kada se pojavi "Now Loading" upotrebi D-pad da promeniš otvoreni ekran.



Pokemon Puzzle League



Uključite varanje, pokupite bedževe...

Šifra za varanje
Na naslovnom ekranu, drži Z i pritisni A, B, R, A(2), B, R, A da otključaš sve selekcije na Puzzle University.

Brzinski maraton mod
Na naslovnom ekranu, drži Z i pritisni B, A, L(2) da dobiješ početnu brzinu u maraton modu do maximuma 99. Moguć rezultat na kraju 10 000 poena u vremenskoj zoni.

Bonus treneri
Na ekranu za izbor trenera drži L + R + Z na kontroleru 1 i 2 da otključaš trenere obeležene sa "?". Uspešno odigraj Spa Service igru.

Mewtwo-ov nivo
Na ekranu za izbor trenera drži Z i pritisni B, Up, L, B, A, Start, A, Up, R da startuješ igru na Mewtwo-om nivou. Prvi igrač će biti Ash, drugi igrač Mewtwo. Uspešno završi igru na S-težini igranja.

V-težina igranja
Na ekranu za izbor težine igranja drži Z i pritisni L(2), A, B da otključaš V-težinu igranja. Uspešno završi igru na Hard težini igranja.

S-težina igranja
Na ekranu za izbor težine igranja drži Z i pritisni R, L, A, B da otključaš S-težinu igranja. Uspešno završi igru na V-težini igranja.

Taunt protivnik
Izaberi bilo koji mod sa dva igrača. Odaberi lik, zatim nekoliko puta za redom pritiskaj A.

Bedževi
Pobedi jednog od sledećih likova da zaslužiš određeni bedž:

Lik	Bedž
Brock	Kamen
Misty	Vodopad
Lt. Surge	Grom
Koga	Sould
Erika	Duga
Sabrina	Močvara
Blaine	Vulkan
Giovanni	Zemlja



Outlive



ŠIFRE ZA VARANJE

Za vreme igre pritisni [Enter], zatim ukuvaj jedan od slede}ih kodova da aktiviraš željenu šifru:

REZULTAT	ŠIFRA ZA VARANJE
Božanski mod	#can i play with madness
Extra novac	#fortunes of war
Kompletna mapa	#fear of the dark

Street Fighter EX 3



Otkrijte nove bonus likove

Bonus likovi
Uspešno završite originalni mod sa regularnim likom ne nastavljajući da otkrivate skrivene likove. Svaki put kada završite igru otkriće vam se novi lik u sledećem redosledu: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun, i Vulcano.

Tomorrow Never Dies



Đem Bond ne umire nikad bre!

Ako pravilno uneseš šifru, čućeš zvuk.

Otključaj sve misije
U glavnom meniju pritisni Select(2), ○(2), L1(2), ○, L1(2).

Odgledaj sve FMV sekvence
U glavnom meniju pritisni Select(2), ○(2), L1(7) da otključaš sve FMV sekvence pod "Mov" selekcijom u "Options".

Ako pravilno uneseš šifru, igra će se automatski vratiti sa pauze na normalu. Ponovo ukucaj kod da ga isključiš. Pauziraj igru i pritisni:

Nevidljivost
Select(2), ○(2), △, Select.

Sva oružja, 50 medicinskih paketa
Select(2), ○(2), L1(2), R1(2) za sva oružja u misiji sa punom municijom i 50 medicinskih paketa.

Maximum energije
Select(2), ○(2), Gore(2), Dole.

Minimum energije
Select(2), ○(2), Dole(2), Gore.

Ethereal mod
Select(2), ○(2), △(4) da se krećeš kroz objekte.

Kamera vara
Select(2), ○(2), R2(2) da pristupiš Cheat Camera. Cheat Camera ti dozvoljava da se krećeš kroz ceo nivo. Pritisni R1 da ideš napred, L1 da ideš u nazad, L2 da ideš levo, R2 da ideš desno, △ da ideš gore, i X da ideš dole.

Trči brže
Select(2), ○(2), □(2), ○(2).

Zamrzni sve objekte
Select(2), ○(2), Select(2), △(2) da zamrzneš sve objekte u igri uključujući i neprijatelje, da ti dozvoli da bukvalno trčiš do kraja nivoa. Napomena: Sve što je zamrznuto prati vas dok napredujete kroz igru.

Uspešno završi misiju koja je u toku
Select(2), ○(2), Select, ○.

Premesti sve objekte
Select(2), ○(2), Select(2), □(2).

Serious Sam

PC CD-ROM

Šifre u dve varijante

Šifre za varanje
Za vreme igre pritisni [F1] da ti se prikaže konzola. Ukucaj neki kod, pritisni [Enter], zatim pritisni ponovo [F1] da aktiviraš određenu šifru za varanje:

REZULTAT	ŠIFRA ZA VARANJE
Božanski mod	cht_bGod
Sva oružja	cht_bGiveAll
Puna enerfija	cht_bRefresh
No clipping	cht_bGhost
Nevidljivost	cht_bInvisible
Mod letenja	cht_bFly

ŠIFRE ZA VARANJE (druga varijanta)
Za vreme igre pritisni ~ da ti se prikaže konzola, zatim unesi neki od kodova da aktiviraš određenu šifru za varanje:

REZULTAT	ŠIFRA ZA VARANJE
Božanski mod	please god
Sva oružja	please giveall
Puna energija	please refresh
No clipping	please ghost
Nevidljivost	please invisible
Mod letenja	please fly

MDK 2

Izmešajte likove i pazite na pasulj

Kurt u bokserskom šortsu
U glavnom meniju drži L + R i pritisni X(2), Y, X.

Miksovani lik
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni Gore, Dole, Desno, Levo, A, Y, B, X, X + Start da igraš kao lik koji je sačinjen od delova Kurt-a, Max-a, i Doctor Hawkins-a.

Šašava kamera
Pauziraj igru zatim drži L + R i pritisni A, B, A, B.

Panoramna kamera
Pauziraj igru zatim drži L + R i pritisni B, A, B, A.

Slow-motion mod
Dok igraš kao Max, drži R i pritisni Gore(4).

Otkrite sami
Dok igraš kao Doctor Hawkins, pritisni L + R + Levo + A.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljiju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Kupujem Super Nintendo
Tel: 037/725-729 - Goran Draganac

Menjam dva pištolja, jedan dance podium i monitor commodore za volan i TV u boji ekran min. 51 cm
Tel: 037/753-896 - Dejan

Razmenjujem CD-ove za PC i SONY PS
tel. 011/397-0838 - Predrag

Menjam N64 sa jednom igricom i jednim džojstikom za grafičku karticu za PC Woodo 3 3000
tel. 011/667-707

Menjam Banjo-Kazooie za Banjo-Tooie
011/643-100 - Aleksandar

Menjam prva dva diska igre "The X Files" za neki RPG.
Nenad, Tel: 063/308-131 od 18 do 21h

Menjam običan GAME BOY sa jednim kertridžom i PSX SA 70 CD, SCART kabl, ugrađeni čip, 2 džojstika (1 DUAL SHOCK i 1 običan) i memokarticu od 15 blokova za SEGU DREAMCAST.
E-mail:ENGELROBERT@HOTMAIL.COM
TEL:023/580-610 ZRENJANIN

Menjam PSX + 20 kom no name CD + 17 kom. VERBATIM CD + 1 memokartica + 2 kontrolera za SEGA DREAMCAST.
Bogdan Čaba, Kula - 064/154-65-81



Uroš Tomić

Ružan San

brate, u kom si fazonu?

Uvodne napomene: Svaka izjava autora koja je označena navodnicima je u stvari ono što je on neposredno pomislio, nakon nečega što je video ili uradio.

Svaka sličnost sa pravim ličnostima je namerna, zlonamerna i krajnje zloćudna, ali se autor ovog teksta ograđuje od svakog negativnog komentara, sudske tužbe ili fizičkog napada na njegovu ličnost. Ipak, treba imati u vidu da je autor teksta umno poremećena i mentalno ugrožena osoba, sumnjivog morala i narušene psihe...

Šta se to, dovraga, dešava? Nekako mi sve čudno izgleda... Nešto mi se muti pred očima kao da me je neko čuknuo ciglom u potiljak... A i pola tela kao da ne osećam, kao da levitiram u "vazduku". A i nekako mi je scenografija poznata, iako je tavno i mračno, sto mu muka, kao da je neka izmaglica večeras sveprisutna.

Neka spodoba mi se približava, bauljajući kroz mrak, obučena u neku belu odeždu, a kao da na venčanicu liči. I tu pomislim ja u sebi: "Ajme mene, crnog i kukavnog, u kakvom sam se ja to hororu našao?!? Pa ova avetinja kao da nema ni oči ni usta...". Shvatim ja da su vanredne mere u pitanju, cenim valja samo 'ladno i pribrano. Zapalim ja tu jedan cigar, odbijem dim poveliki, udahnem bre jednom snažno, pa izbacim par kolutova, tehnički, čisto da razbijem maler. Približava se tu ona meni, a svako ko je igrao FRP, ali pravi, zna šta je to horor faktor. Spodoba, a grozna, nos nema, otišao po burek, usta isparila... a zubi - red ima, red nema, k'o ciganska taraba, oči nema mestimično, kroz jednu očnu duplju neki užas viri, ja skrećem pogled, shvatam da ne želim da saznam šta je to. Jedno uvo nema, drugo pet santima niže no što je prirodom i anatomijom propisano, na stomaku šalter, maltene žena da izađe da naplati struju i telefon. A ja iskulirao "za'pet", 'ladan k'o gemišt, nautralan k'o saksija - nit' smrdim, nit' mirišem.

-M'bar'veče, - kažem ja tu, onako, domaćinski, a hladan kao boza, - kak'ste, šta radite?

-Ma, evo omladinac, šunjam se pomalo... A u tebe?

-Evo, pomalo, reko' duvan da zapalim. 'Oćete vi jedan?

-Ma, batali i ti omladinac, smrt je taj duvan.

-Ako ti kažeš, teto, na reč ti verujem...

-Nego, omladinac, da ja tebe nešto priupitam: vide li ti neke svatove ovuda?

-Nikako, snajo, evo i sam sam tu momenat ili dva...

-Pu, oca im lopovskog, nestadoše mi pre dekadu ili dve, nikako trag ili smer da im utvrdim. 'Ajd odo' ja, vidimo se omladinac...



Osmehnem se u maniru petparačkog junaka, pomislivši u sebi "Bu, Sotono, bjež' odmene!", auh, kakave se čudne stvari dešavaju u poslednje vreme, u skladu sa demokratskim promenama, ovo je užas da te obuzme. Krenem ja tako dalje, a ono neka kuća, k'o iz horor filmova, sva siva i mračna, odiše nekom jezom, a sablasno svetlo se vidi kroz izmaglicu, iz pravca zadnjih vrata. Okviri na zastorima klaparaju i škripe, vetar huji kroz krajolik, zavijajući sablasno i prodirući do kostiju, spušta mi neku jezu u predeo, baš neposredno iznad repa kičme. Otvaraju se vrata, a ono jedan veliki svetski državnik, skroz obučen u belo, maše rukom, držeći bele rukavice u ruci. Ja se prepadnem, pomislim: "Belo lice, belo odelce, rukavice, bela "Havana" međ' bijelim zubima, to mora da je naš drug Tile, al' šta će on ovde?"

Slušam ja tako miting, onaj patriotski: braća i drugovi, mir, mir, mir, suverenitet, ravnopravnos', međuljudski odnosi, kombinacije, dominacije, nominacije, malverzacije, a iz pozadine čujem pesmu:



"Španska čizma imperijalizma,
uz pomoć kulturnog terorizma,
zajmova kredita i raznih satelita
permanentno blati ugled Druga Tita!
Svi dobro vide, a niko da prizna
plimu rasizma i liberalizma,
SIDE i homoseksualizma,
sve su to produkti kapitalizma!..."

Okrenem se ja tu i potrčim koliko me noge nose, setim se nekoliko scena iz filma "Lepa sela lepo gore" i pomislim koliko sam loš i tu se još jednom duboko zamislim, pokušavajući da se setim odakle ja, bestraga, tu i šta tu ustvari tražim.

Trčim ja tako, trčim, ne umaram se, ali me prati neki čudan i sumnjiv osećaj da mi nekako noge u zemlju propadaju. Pogledam ja u zemlju, kad ono, meni stopala do gležnjeva u betonu. Zbunim se ja tu vrlo i obeshrabrim veoma, kad odjednom shvatim da je mali, debeljko koji se približava, meni odnekud veoma poznat. Vidim ja malo ofarbane kosice i obao stomak, kako se gega levo-desno, krećući se poput trudnog popa, polako, nadmeno i dostojanstveno.

-De si bre, čefe, nešto sam potonuo, pa ako bi mog'o...?

-Šibri, kolibri!- reče čovek i otide, ne osvrćući se nimalo.

Ja se uhvatih za čelo levom i počešah se desnom tamo 'di me ne svrbi, sav u nedoumici. "Šta li je to obli podlac istripovao? Da mu nisu stigle nove igre, pa me zato eskivira...!?". Nadvlada u meni neka tuga, napune mi se oči suzama, omekša mi junačko srce, nabuja neka snaga u meni, poletim ja k'o soko, 'tica siva i stignem ga iz zatrke.

-Bratiću, u kom si bre fazonu? Što me zaobilaziš kao da sam u izmet ugazio?... Vidim ja, on mi se nešto keseri, bled kao da je bio na Bledu, balka mu se otegla od usne, a očima fiksira negde u predelu mog grkljana. "Mora da je besnilo, udarila mu silna čokolada u glavu, nije to zdravo za čoveka njegovih godina. Možda me je Peca nešto opanjkao kod njega... Da, da, mora da je to, u'vatiću malu bradicu, odraću ga od batina ako me je opet nešto ogovarao kod poslodavaca... A i pun mesec je, a šef mi je pomalo samoubilački nastrojen, mesec utiče na samoubojice... Mesec... Mesec... Joj, sačuvaj me brate Mili (i brate Vanili), on se preziva Wolf (Vuk), a noćas je pun mesec, evo više ni na čoveka ne liči!".

Vidim ja, očnjaci mu rastu, ili nije sek'o nokte par nedelja ili se pridružio nekom okultnom udruženju (bratstvu). A i maljav je kao pas, stvarno, neki ljudi kada su tako maljavi, suočavaju sa ozbiljnim problemima pri pronalaženju ženke. Mislim i taj rep, ili je pio mnogo kafe kao mali ili je slušao ono što nije smeo (Jes' da ti kažem, pa da ti poraste rep), garantovano...

-Dobra kuca, mirna kuca... -"Ma, kakva kuca, džukela, vidi ga koliki je, pas odvratni, Isuse, kako je balav, riga mi se pri samom pogledu na njega... Kako samo džibri, mora da ima ozbiljnih problema sa održavanjem kvaliteta sopstvene higijeničnosti..."- Nema tu više ni pomena od meni dragog čoveka, tu je sad samo neki pas golemi, ili makar liči na tako nešto.

-...evo, da čika Veja bonu, ili ne, ne ne, da čika Veja kosku, a??? Može koskica, kuco? 'Ajde, obala, uzmi bre kosku, nemoj da te odalamim cokulom po nozdrvi... Šaaaali se čika Veja, neeeeeeće on malu kucu u njuškicu balavu... Nego, izvini kuco, traži me jedna teta tu blizu, moram da odem da joj se javim ali svratiću usput u mesaru. 'Oću, života mi!!! Sreće mi! Da, da, da, i vratiću se ovim putem, da ti donesem... ma znam bre, jedan ramstek malo sočniji i jednu kremenadlu, al' manje masnu, da ne narušiš vitak stas. 'Ajd', pa se vidimo ubrzo.

Vidim ja odn'o Vrag šalu, uputim se u pravcu najbližeg izlaza, u nameri da podlo i kukavički uteknem, ne osvrćući se nimalo, ne gledajući kamo i ne birajući pravca i sredstva za prebeg. Pomislim ja: "On je avetinja, pa ne sme u crkvu", te otidem u pravcu najbliže crkve, kako bi izbegao crnu sudbu, a ono, malo- malo pa zavija iz pravca iz koga utekoh. Požurim ja tu, potrčavši malo temeljnije, stamenije, pa nakon nekoliko minuta trčanja, ugledam ja jednu omanju crkvu, crk(a)vicu takoreći, pa pojurim lasnim korakom još lasnije. Vidim ja, unutra neka gungula, te se prepadnem, da nije 'nedajbože', to "ona" mlada od pre par sati, ona "živahna" što traži svatove par milenijuma, ali nakon što ugledah svatove, videh da je sve "regulare".

Utrčim ja tamo, kad primetim, poznat meni mladin stas, glas i dezodorans... Pogledam ja, kad ono Patkica, obučena u belo, stoji pored nekog baje i čudno me gleda...

-Ma, daj bre, nemoguće, ovo je bre ružan san... - rekoh ja baš u momentu kada sam otvarao oči, sav preznojen, ugledavši prvo belu pticu na plafonu svoje sobe, a trenutak nakon toga Patkicinu sliku na zidu. Sav tulav i pun nekog unutrašnjeg bola, posegoh za jednom cigaretom i shvatih kako je krajnje vreme da se manem svih survival-horror avantura neposredno pred odlazak u krevet. Ako ne toga, onda velike količine piva koja prati pomenuti žanr.∎

METAR / IGRA JUNAKINJE LARE KROFT / INFEKTIVNA BOLEST / ENGLESKI FUDBAL. KLUB / STRANO ŽENSKO IME / DRAŽ (MN.) / NEON / OBIM / IMENICA (SKR) / JEDAN RODITELJ / AMPER / NA SILU UZETI / KRALJICA RAČUNARA / DIZNIJEVA IGRA PO GRČKOJ MITOLOGIJI / VODONIK / PEVAČICA, BIJANIĆ / JUTARNJA PREDSTAVA / ALEKSANDAR NIKIFOROV / KESA, TORBA / AUSTRIJA / MEK MINERAL MAGNEZIJUM SILIKAT SA VODOM / GLUMICA, SOFRENOVIĆ / METAK, ZRNO / ITALIJA / ZLATO / REZATI DRVA / POND / VULKANSKA MASA / LUMEN / VELIKI MIŠEVI, ŠTAKORI / LISTOPADNO DRVO (MN.) / ALEN NURI / PEVAČ, TOPIĆ / NISU TVRDI, MEKANI / KROVNI SLIVNIK ZA VODU / TRUP / REČNI RIBAR / PEVAČ, GAVRILOVIĆ / ČOVEK PUN EMOCIJA / BODLJA / CIGANIN / POKRETNE STEPENICE / PERŠUN / TRANSILVANIJSKI PRINC TAME IZ IGARA / DINAR / HRVATSKI GLUMAC, GREGUREVIĆ / GRAM / IGOR MILANOVIĆ / DUH GAMES

M O A
T A L I Č N I T O M H
O A A T E
M R A C E R
B I N A T K
R I A U
A L
I L I P E
D A N A A S
E E M O T I V A C
R A T L V A O R
R U A V O
D O N K I K O N G L M

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **SONIK**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5 6

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Dejan Jakovljević, Barajevo • Goran Bratić, Beograd • Jelena Šesto, Pančevo • Zoran Stanisavljev, Bač. Pet. selo • Denda Stefan, Zvečan

Časopis Bonus su dobili: Pejanović Slobodan, Leposavić • Milutin Levnajić, Beograd • Nemanja Zlatković, Vranje • Aleksandar Mađarev, Zrenjanin • Bulija Darko, Čačak



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

TOMB RAIDER V i I

✉ Poštovanje svima koliko vas ima!

Evo ga rešenje za Pavlov Slađanu. Kako "koknuti" metalnu glavu sa laserskim očima u Tomb Raider-u V? Kada siđeš dole kod nje, sa leve strane će biti ulaz u sobu sa nekom mašinom (trebaće ti kasnije) a sa desne strane nemaš ništa. Idi desno i sakrij se iza visokog stepenika na sredini. Dok mu laseri izlaze iz očiju ti si u zaklonu. Čim prestane ti pucaš u njega. Cilj je da mu razbiješ oči da ne može više da te gađa. Posle toga procunjaj malo jer se ne sećam da li ćeš mesto naći ali zasigurno treba da se vratiš do onog stepenika (na sredini). Kod njega je skriveni podzemni prolaz (videćeš na podu kvadrat koji se po boji razlikuje). Podigneš taj plato i uđeš.

Ali i meni treba pomoć. Tomb Raider V u trećoj priči (kada je Lara još devojčica). Šta da radim kod one vetrenjače ispod koje je u vodi se nalazi neki demon. Da li treba da je pokrenem i kako. A kad sam već tu mogao bi neko da mi pomogne i oko Tomb Raider-a II u nivou Katakombe Taliona sa onim (kako bih ga opisala) velikim tiganjem sa vatrom što visi u vazduhu, sa visećim mostovima, jetijima. Kako uzeti ključ koji je u vodi pod ledom. Jao, šta da radim? Puno vas voli,

Petrović Jelena iz Kruševca

TOMB RAIDER V

✉ Odgovor za Pavla Mulaja za "Tomb Raider V". Da bi pokrenuo te zupčanike potrebno je da povučeš dva lanca koja se nalaze u gornjem delu prostorije. Gore češ se popeti uz pomoć merdevina koje se nalaze preko puta zupčanika.

Rađenović Damir, Svilajnac

TOMB RAIDER I

✉ Odgovor za Pavlov Slađanu.

Na trećem nivou Tomb Raider I treba da se spustiš dole u vodu ili siđi dole uz pomoć stena ubij vukove pređi stenu i idi pravo popni se na stenu idi i pazi se dinosaurusa. Odjednom će se sve zatresti i doći će T-rex, uđi u pećinu. I pucaj u njega svaki put kad prođe. Idi dalje i videćeš kao neki hram uđi u njega zaroni u vodu i idi desno, naći ćeš I zupčanik isplivaj na površinu izađi odatle, sa Larine desne strane ćeš videti stub popni se i idi pravo doći ćeš do mosta koji je na pola pukao. Zatrči se i preskoči ga i tamo ćeš naći 2 zupčanik. Padni dole i trebalo bi negde da nađeš neki vodopad i tu dole vodu. Plivaj i kad isplivaš izađi iz vode i ubij dinosaurusa. Penji se na stubove i naći ćeš i 3 zupčanik. Vrati se na početak i skreni levo. Trebalo bi koliko me pamćenje služi da nađeš jednu čistinu preskoči tamo na početak i idi tamo gde si ubila vukove videćeš prolaz u koji treba da uđeš i kraj nivoa.

E, sada neka neko pomogne, jer meni jedanestogodišnjaku je stao mozak u vezi igrice R.E.2 ne znam kako da otvorim lika Hunk-a i Tofi-ja. Vaš verni čitalac,

Anđelković Slobodan, Irig

BREATH OF FIRE III

✉ **Ja imam mali problem već godinu dana. Igra "BREATH OF FIRE III" je na nemačkom jeziku i tu je problem. Šta kada Rju dobije brod, a ne može da isplovi na otvoreno more, već plovi samo po zalivu. U selu "Einode" dobije uputstva da ode kod slikarove žene. Odem tamo i ništa je ne razumem. Šta dalje?**

I igra "Alundra I". Ulazim u veliki kip koji se nalazi u gornjem desnom uglu mape, i dolazim u jednu prostoriju u kojoj su dva prekidača, i dve rešetke koje zatvaraju prostoriju sa dve ručice. Prekidač podiže rešetku koja je dalje od njega, uđem u odaju gde su ručice, ali ne mogu da ih pokrenem. Kako se one pokreću?

Dejan, Kuršumlija

TOMB RAIDER II

✉ **Pitanje za Vasilić Miroslava.**

Kada uradim šifre u "Tomb Raider II" uvek eksplodiram. Zašto? I molim vas da mi pomognete u igrici "Johnny Bazookatone" ne mogu da pređem u 5-om nivou jednog velikog čovu jer ne znam kako.

Marko Đuričić, Beograd

EVIL DEAD HAIL TO THE KING

✉ **POMAGAJTEEE!!!!!**

Pozdrav Bonusu i Bonusovcima, Zaglavio sam se u igri "Evil Dead Hail to The King" disk br.1, ne mogu da stignem do kuće koja se nalazi u gornjem desnom uglu (na mapi) išao sam raznim putevima ali svi me vraćaju na početak ili na neko drugo mesto odakle sam krenuo. Da li sam nešto propustio i gde? Još nešto gde da nađem 1) ključ za kapiju crkve; 2) bateriju za campground cave; 3) ključeve za kola;

U napred zahvalan, Đole - Šabac

X-FILES ...

✉ Pomažemo drugovi!

Pomoć Bojanu iz Vršca (The X Files). Kada razgovaraš sa trojicom Molderovih prijatelja onda na mapi izaberi Aljasku. Za slučaj da opet bude CVRC u kući zapamti 'povuci figuricu kostura na plafonu'.

Pomoć Goranu Krstiću iz Beograda. Carbuncle, Gilgamesh i naravno Levianthan ćeš naći ako učestvuješ u AKKA CC side quest-u: Kada ti Balamb Garden postane brod idi u hol (gde se nalazi Direktorijum) i tu traži Džeka i gembluj protiv njega. Kada ga pobediš on će ti reći ostale članove. Drugi je Club a on se nalazi u hodniku između Dorminatora i Cafeteria. Treće su Diamond Girls one su isto u holu. Četvrti je Spade (on ti je na početku igre deo karte), nalazi se na drugom spratu u hodniku gde je lift. Peti je Jocker i on se nalazi u trening centru (on ima Levianthan). Šesta je Hart ili Hu nalazi se na kormilu (ona ili spade imaju Carbuncle). I poslednji, dame i gospodo, King ili Quistis. Sa njom ćeš se kockati ovako: Idi do svoje sobe, kaži onima da te ostave na miru i snimi se, zatim lezi da spavaš (ona ima Gilgamesh) ostalo ću ti reći u idućem broju.

VENOM FFF

Vaš verni čitalac, Brandušanović Marjan

TOMB RAIDER V

✉ U T.R 5 (vetrenjača) mehanizam pre poluge moraš okrenuti 3 puta, a zatim veoma brzo otiđi do poluge i povuci je. Spusti se dole i kroz podvodni prolaz izađi iz vetrenjače.

Ranku iz Bačke Topole: Zeleni čip (nije čip već simbol) ne služi ama baaaaaš ni za šta (provereno)!

Moji problemi: Kako da u igrici Chrono cross odmah na početku prvog diska pređem deo u kome Serge proživljava svoje detinjstvo. Da li kod devojčice da prođem nekako u Evil Forest i kako da u igri Eagle One: Harrier Attacku misiji 3 (spašavanje pilota) spustim avion na označeno (mesto).

Radovan iz Modriče

RECORD OF LODOSS WAR

✉ **Pitanja: 1) Kako da uzmem Marfin štit i oklop? 2) Kako pobediti zelenog zmaja? 3) Šta se desi posle pobede nad 30 Narseovih slugu? 4) Da li ima više različitih krajeva (završnih animacija)? 5) Šta se dobija kada se posle završne animacije i snimanja, igra ponovo učita i kada se prođe kroz portal u sobi mudrog Wart-a?**

Samo će potpuno obučeni džedaj, sa silom kao saveznikom, odgovoriti na jedno ili više ovih pitanja.

Dejan

MEDI EVIL 1

✉ Zdravo!

Jedan vaš saradnik iz Bonusa me je pitao za igru Medi Evil I. U "Gallows Gauntlet" moraš imati kod sebe 'dragon shields' što dobijaš u nivou 'crystal caves'. Kad obučeš "dragon shields" onda možeš da prođeš kroz vatreni zid. kad si prešao onda treba da staneš (gaziš redom) na sve četiri kocke koje otvaraju kapije. Sad se pojavio jedan loš zmaj koji će nestati ako u jednoj otvo-

...ij kapiji staješ na kocku. Sad nađi kamen ...im otvori veliku kapiju i izađi . Ako nisi ...'dragon shield' onda idi u nivo 'cristal ...s'. Sad treba da imaš kod sebe dva žuta ...ala ('dragon gems') što si našao na pret-...nim nivoima. Ta dva kristala treba da ...š u zid gde je nacrtana glava zmaja. Sad ...ojavi zmaj koga treba da pobediš, da kad ...di glava, onda lupkaš na pod sa 'hamme-...' ili 'club-om', i zmaju pada kamenje na ... Kad ga pobediš onda ti daje 'dragon ...d'. Ako ti treba još neka pomoć javi mi ...a telefon 024/753-047, između 14h i

...i meni treba pomoć u Tomb Rai-...V: Kad sam u podmornici koja to-...i dobila sam ključ od kapetana, ka-...da idem do vrata kada je u vodi ...ja?

Hvala unapred, Eleonora

...lent Hill

Zdravo!

...rebna mi je pomoć za igru Silent ... Kako odsvirati melodiju na klavi-...Music Room-u u školi, da bi se do-...Silver Moon. Unapred hvala!

Dragan iz Beograda

...i BONUS broj 4 u kome je objavljeno ...pletno rešenje.

Redakcija

...esident Evil 2

Ćao Bonusovci!

...to o mojim problemima: Kod igri-...Resident Evil 2 ne znam kako da ...učim drugi scenario. Uradim sve ...uputstvu iz časopisa "Gamer" ali ...pali. Ako neko zna rešenje za ovo ...a mi pomogne. Pozdravljam vas ...i zahvaljujem na pažnji.

Butorović Mario

...A 2K1

Ćao Bonuse!

...anje: Kako se izvodi ALLEY UP, na ...ci NBA 2K1 (DC)?

Pisarić Duško, Futog

...cho Night

Ćao svima!

...enje za Vojkana za "Echo Night". Metal-...upčanik koji si dobio u dečijoj sobi nosiš ...rugu sobu gde se nalazi punjena ptica - ...an na postolju. Na njegovim leđima se ...ze vratanca i mehanizam kojem taj točak ...ostaje. Obavezno kad upališ svetlo u ...storiji vrati se po zupčanik jer će ti tre-... za još jednog papagaja u potpalublju ...da.

...anje: TR 5, ubila sam laserskog, po-...nula zupčanike, pokupila sve živo i ...a se ne događa. Kako dalje?

Ivana, Beograd

...F8

Odgovor Goranu Kristiću: FF8 Leviantan ...ticu možeš dobiti u Ragnarok-u na cd-4 ... igraš sa čovekom iz Garden-a. Ako ...eš da razmenjujemo informacije javi se ...034/712-810i traži Nemanju.

Pitanje: Koje zadatke u C.Fores-tima treba izvršiti na Chocobo card?

FF9 Odgovor Nadeždi Korulup: Vivijevo zadnje oružje - Mace of Zeus se nalazi u Memoriji, kada vidiš užarenu planetu popni se gore i na sledeća dva ekrana pretraži leve ćoškove. Hapes se nalazi u Memoriji na delu kada quina misli da pliva, skreni desno iza stena. (pripremi ST/DEF).

Pitanja: - Gde se nalaze chocobo chestovi, The Ocean i Forggoten Islands? - Gde se nalazi Item Hammer? - Kako Seeineru da equip-ujem Save the Queen?

Nemanja i Stefan Preković

Za Gorana Kristića br. 12 FF8:

-Za Dark Matter ti treba 100 curse spikes. Dobijaš ih od tri face Mug-ovanjem, ili od Imp, Forbidden, Malboro bez Mug-ovanja, ali ne uvek. Budi uporan. Zatim uz pomoć Tool-rf ability (siren) od 100 curse spikes napravi 1 dark matter (quistis uči shockwave pulsar).

Za Janićević Milana br.13 u vezi FF8: - Ta dva čudovišta su vrlo ranjiva na vatru. Prizovi Ifrita 2 puta uz boost-ovanje i verovatno će biti gotovo. Možeš i da bacaš vatrene magije a što se tiče odbrane, uspori ih sa slow magijom a sebe leči esunom ili recover-om. - Duh iz lampe (diablos) je gadan. Treba ti jak mag-status da bi izvukao što više demomagija iz njega. Udri ga Demi-em sve dok mu ne budeš nanosio samo dvocifrenu štetu. Ako te on opčini gravijom, iskoristi to za limit-break. Iz njega takođe izvlačim cure magiju koja te leči. Ne bi bilo loše i da imaš malu zalihu life-a i phoenix down-a. - Kad pobediš diablosa dobićeš ga. Iz gospodara Gardena Norga izvuci Levianthana. Kad se budeš borio protiv Raijin i Fujin prvi put u Balama City, izvuci Pandemonu iz Fujin (ona ima povez na oku). Biće dosta za ovaj put, ionako si tek počeo.....

Direktno Goranu Krstiću: Fala za sve. Reših zagonetke u svim Chocobo forestima, sem u forest of solitude (centra, nectar Peninsula). Tamo sonar reaguje uvek isto, i gde god da iskoristim ziner, pištaljka je uvek ukradena. U čemu je fora? Gde se krije taj Chocobo? Pomagaj brate...! Zovni me na 064/1337749

Pomagajte sad drugovi moji, jel ...Quistis trepe ima 16 blue magic (u FF8, naravno). Pronađoh 15: laser eye, ultra waves, eletrocute, lv? death, degenerator, aqua breath, miero misiles, acid, gatling gun, fire breath, bad breath, homing laser, mighty guard, ray tomb, shockwave pulsar. Koja mi to fali, pomoću kojeg itema se uči, i gde se taj item nalazi? Unapred hvala,

Marko Renovčević, Smederevo

R.E.3

✉ Zdravo Bonusovci,

zovem se Mladen i hteo bih da pomognem Mađarev Aleksandru iz Zrenjanina. Pitao si kako da ubiješ crva u igri R.E.3. Najbolje oružje za njega je mašinka, ali ako nemaš municije za nju koristi magnum ili granade launcher. Kada upadneš u rupu priđi rupi iz koje izlazi crv i kada izađe brzo se odmakni od njega i pucaj (istim tempom ovo ponavljaj da te ne bi udario). Posle toga pritisni tri prekidača i popni se uz merdevine. Srećno!

Meni treba pomoć za sledeće igre:

1) Chrono-cross, igram u ulozi Lynx-a i išao sam u "Dead sea" i treba da nađem neki mač "Einegeizer" (ili tako nešto) da bih prošao dalje. Treba da ga tražim na mestu "Isle of Damned", ali ne mogu da ga nađem. Gde se nalazi ovaj mač i gde je teleport za "Another World"?

Mladen Mandarić, Beograd



Tomb Raider V

✉ Hi!, Sad malo da pomažem Miljanu (br.12). Special Features opciju dobićeš ako u svim nivoima pokupiš sve zlatne ruže. Ja sam otvorio opciju 1 i to je nekakav strip. A ako se dobro sećam (jer sam prešao pre dva meseca), kad zaustaviš vodenicu, moraš da uđeš u vodu. Kad pronađeš čudovište koje ide levo desno treba da uzmeš novčić ispod. Kad čudovište ode skroz desno ti priđi da te ne primeti i uzmi novčić. Onda ga ubaci u kavez u vodi. Vrati se do mesta gde je bilo čudovište i uđi u vodenicu, pardon vetrenjaču. Izvinjavam se ako to nije rešenje.

Sad malo vi meni pomozite. Da li na kompjuteru (PC) u bilo kom delu Tomb Raidera može Lara da bude gola, i ako može dajte šifru. Unapred zahvalan,

Ninković Dušan, Zemun

R.E.3 i Chrono Cross

✉ Ćao Bonusovci!

Radovan iz Modriče vas je pitao šta se dešava u R.E.3: Nemezisu kada se 8 puta dobije epilog, 8 puta dobije... itd. Vi ste mu odgovorili da ni Bog sveti to ne zna. E, pa ja znam. Dovoljno je da 8 puta završiš igru sa ocenom A i dobiješ sve što se može dobiti (MERC. mode, butique key sa pet odela...).

Možda sam dobar u R.E.3, ali ne i u CHRONO CROSS-u. Naime, na prvom disku Kid mi se razbolela, a ja jadan joj ne mogu pomoći. Otišao sam na ono mesto gde je HYDRA. Tamo su mi dali zaštitno odelo da mogu šetati po kiselini, ali me na jednom mestu jedna biljka stalno šamara. Čuo sam od istraživača da su one mutirane i da postoje "dwarves" koji mi nadam se mogu pomoći... Male vajde od njih, ali vi mi možete pomoći.

Prvulović Marko, Zemun

The Mission

✉ **Ćao Bonusovci,**

zaglavio sam se u igri "The Mission", na prvoj misiji. Ne znam kako da pogodim alarm koji pišti (ako uopšte treba njega da gađam). Unapred zahvalan, Bojanić Andrija, Beograd

Broken Sword II

✉ **Pozdravi redakciji časopisa Bonus!**

Treba mi pomoć u "Broken Swordu II", kada uđem u muzej gde se krije devojčica u sanduku, kada ona izađe ne znam šta treba da uradim. U "Vampires countdown-u" koji broj treba ukucati za keno ticket. I za "Ark



of time": Šta treba uraditi kada se uđe u crkvu kod farme, istražio sam sve i ne mogu da napredujem dalje.

Sava, Beograd

Bugs Bunny & Taz: Time Busters

✉ Kako u igri "Bugs Bunny & Taz: Time Busters" na nivou "Royal gardens" (Arabian era) saznati melodiju u prostoriji sa 4 prstena okačena iznad vode?

Tamara Marković, Žitkovac

Duke Nukem Time to Kill

✉ Pomozite!

Ne mogu da pređem 4-ti nivo u "Duke Nukem Time to Kill". Molim vas dajte mi šifre za besmrtnost i sva oružja ili mi recite šta treba da radim.

Mladenović Petar, Zemun

FF8

✉ Pomažem Jaćević Milanu iz Niša.

Da bi ubio dva ljigava stvora najvipe ti preporučujem GFa Ifrita (jer su slabi protiv vatre). Znam ja puno toga, jer sam imao tu igru pa sam prodao sony, ali nema to veze ,idemo dalje; evo nekoliko Gfova: da bi dobio Brotherse moras ići u "Tomb of the unknown king" gde ćeš dobiti zadatak da nađeš neki broj, dok si tu, prvo svrati u desnu prostoriju, pa se bori, pa u gornju i povuci ručku, pa u levu, i tamo povuci ručku, pa na kraju svrati u prostoriju na sredini i tamo ih pobedi. Carbuncela ćeš dobiti pred kraj prvog diska kada se boriš sa dva zmaja da oslobodis Rinou (njega ćeš dobiti tako što ćeš ga izvući iz njih), Aleksandra ćeš dobiti tako što ga na kraju drugog diska izvučeš iz Edee. Imam ja još puno toga da pričam, ali neću da trošim prostor, i nadam se da ću pomoći.

Puno pozdrava, Jug Petkovic

Syphon Filter 2

✉ Zdravo Bonus svete. Opet ja tj. Miloš. Kupio sam juče igru gore navedenu, i zašlajfovao mi je mozak kod 3. misije. Treba da pratim Chase-a kroz tunele. Daću detaljnija objašnjenja:

1. U prvom tunelu poubijam teroriste i nađem kamion pun oružja i uzmem ih. Pri povratku poubijam ostale i krenem sa Chase-om.
2. U prvom tunelu srećem vrata koja se mogu otvoriti. U hodniku levo, u sobi uzimam dvogled. Desno srećem generatore koje napajaju taj tunel.
3. Na izlasku poubijam snajperiste i krenem u drugi tunel. Tu ulazim u još jednu prostoriju sa generatorima, ali nema ništa u levoj sobi.
4. Chase i ja nalećemo na vozila koja imaju kupolu sa veeelikim i brzim kalibrom cevi. Po Chase-a dolaze teroristi koje ja naravno pomazim mojim (ne)moćnim oružjem.
5. On mi posle kaže da trebam uništiti generatore drugog tunela da možemo pobeći pored vozila, jer ne mogu videti na slepo.

TU POČINJE MOJ PROBLEM. Ne znam kako uništiti te generatore. Molim vas, ali preklinjem da mi pomognete, jer ja sam u mojoj moći pomagao drugima.

Pišite mi u časopisu ili:
Miloš Savić
Marka Kraljevića br. 8
11300 Smederevo
ili na E-mail: parasd@ptt.yu

Tomb Raider V

✉ Dragi drugovi!

Zaglavio sam se u igri Tomb Raider Chronicles. U nivou „Red alert" ne znam šta da radim. Kad sam se popeo do jednog proširenja gde je rupa. I kad se prišunjam kroz nju do jedne sobe gde iznad korača vojnik. What then I do? Uopšte kako se penjati daje? AKO NEKO IMA ŠIFRE ZA T.R.C.BIO BI MU ZAHVALAN (narocito za 'spešal futers').

Toliko od LODI GABORA IZ KLEKA

Syphon Filter

✉ Zdravo Bonusovci,

Pišem vam po treći put, opet za rubriku „Pomagajte Drugovi,, jer bi hteo da pomognem Peđi Majuševiću koji je pitao koja je šifra za hard mod u igrici Syphon Filter. Na naslovnom ekranu, obeleži One Player opciju, i stisni □ + ○ + L1 + R2 + Select + Gore + X.

Za uzvrat bi voleo da mi pomognete u igri Monkey Island 4. Šta da radim kad me oteraju na majmunsko ostrvo? Zahvaljujem unapred.

Andrej Čvoro

Dinosaur

✉ ZDRAVO BONUSOVCI!

Ja sam Rene iz Crne Gore i otkrio sam neke šifre za igre: Cardinal Syn i One.

1.Na ekranu gdje pise „Press start,, unesite šifre: KRON: dole, gore, dole, △, levo, desno, levo, desno, ○, R1, R2.
JUNI: gore, levo(2), gore, □.
VODU: levo(3), gore, ○.
2. ONI
Sledece šifre upiši pod PASSWORD:
-Odabir nivoa - HEVYFET
-Sva oruzja - MAXPOWER.

Za uzvrat bih voleo da mi pomognete u igri DINOSAUR. Ne znam šta da radim na četvrtom nivou, gdje treba pronaći vodu.

RENE iz Boke Kotorske!!!

Legend of Dragon

✉ Peace everybody!

Prvo odgovor za Radovana iz Modriče (CHRONO CROSS): Kad izađeš iz lifta idi desno i na toj velikoj lokaciji videćeš platformu u obliku kruga i vrata odmah ispod tebe. Dođi do njih i uđi. U toj prostoriji videćeš kristal. Priđi mu i pritisni X. Sada izađi i stani na onu platformu i opet pritisni X. Dalje ćeš videti sam. a sad odgovor za Jaćević Milana (THE LEGEND OF DRAGON): Najpre pobedi Grahama, jer je opasniji, najbolje je da mu bacaš "meteor fall", a zatim pobedi zmaja, koji će se često ojačavati koristeći (attack power up), a i često će bacati neku sluzavu masu koja će ti nabacivati statuse: POISON ili FEAR. Pobrini se za protivotrove.

A sad ja: Kako da u Chrono Cross-u posle borbe sa Miguelom u Dead Sea uradim sledeće: Another World nađem brod i uđem u Viper Manor i dobijem Greco, Skelly i Draggy ? Za sve pre toga pitajte!

Nenad Jovanović, Valjevo

Vise odgovora

✉ Odgovor za Parasite Eve 2:

U kompjuter treba uneti šifru A3EILM2S2Y.

Odgovor Chrono Cross za Radovana: Treba da razgovaraš sa Leenom u Arni Village i ona će ti reći da joj nađeš 3 Dragon Scales. Onda idi na Lizard Rock i uhvati i ubij tri stvorenja koja kad im se približiš beže od tebe. Prvog hvataš tako što prvo gurneš kamen da zatvoriš tunel i onda ga požuriš. On će biti zaglavljen u tunelu i onda ti ostane samo da ga ubiješ. Drugog hvataš tako što moraš da skočiš na njega. Nađi mesto odakle treba da skočiš i drugi je gotov. Trećeg treba samo da juriš i da ga uhvatiš. Kad njega ubiješ idi na Opassa beach.

Odgovor za Echo Night: Metalni zupčanik treba da iskoristiš na crnoj ptici. Nađi na leđima ptice mali otvor i ubaci zupčanik. On će početi da pravi buku, a ti se brzo popni stepenicama i upali svetlo. Kad to uradiš nestaće duh koji ti nije dao da prođeš. Uzmi obavezno zupčanik posle toga, jer će ti trebati za još jednu pticu.

Odgovor za Spec ops 2: Moraš imati oružje sa nišanom da bi onesposobio rakete. Dođi do njih i nanišani negde između vrha i sredine rakete i videćeš deo gde se raketa razlikuje po boji. Opali 3, 4 metka i gotovo.

E, sad je došao red na mene. Treba mi pomoć za igricu FF8. Na trećem disku treba da nađem White Seed Ship. Kaže mi Adel da je negde na sredini kontinenta, ali ja ne mogu nikako da ga nađem.

Za igricu In Cold Blood: ne mogu da uzmem kabl da bi prešao u mine B. Kako da nagovorim čoveka da mi da kabl?

Hvala, Gruja 007 iz Rekovca

Fighting Force 2

✉ Hi Bonus!!! Kako da pređem poslednji nivo u igrici "Fighting Force 2"

Bogdan Pavlović, Beograd

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?

360 MODENA RACING WHEEL



Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.



Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.

COMPACT RACING WHEEL

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** i **Compact Racing Wheel** su nezamenljivi dodaci za PlayStation. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.









Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Od sada i na 6 rata.

Kupite sebi ono što ste oduvek želeli!



















Od sada imate mogućnost da u Beosoftu kupite ne samo novu konzolu koju ste oduvek priželjkivali, već i bilo koji dodatak iz našeg celokupnog asortimana, i što je najvažije, na odloženo plaćanje do 6 jednakih mesečenih rata. Iskoristite priliku i kupite sebi ono što ste oduvek želeli. Kupovinu na rate možete ostvariti putem čekova građana, kao i sertificiranim čekovima na kojima iznos nije ograničen.Takođe još jedna pogodnost - od sada možete kupovati i putem VISA i Diners kreditnih kartica.







Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36